McGraw-Hill
la Repubblica
SETTIMANALE DI CULTURA ELETTRONICA

Computer VALLEY

Supplemento del quotidiano "la Repubblica" - Anno 2° n. 21 del 5 Marzo 1998 - Sped. abb. post. art. 2 comma 20/b Legge 662/96

Provider
I portieri di Internet

ILLUSTRAZIONE F. MAGNASCIUTTI

Acquista un ThinkPad entro il 31 marzo e libera le tue mani.

Oggi hai un motivo in più per acquistare un ThinkPad: una prestigiosa ed elegante borsa in pelle compresa nel prezzo.

Scegli uno qualsiasi tra i tanti modelli ThinkPad IBM. Avrai un PC portatile dalle grandi prestazioni e un pluripremiato design, che dà spazio alle tue idee e oggi anche alle tue mani. Tutto questo, senza pesare sul tuo budget. Infatti, se compri un ThinkPad entro il 31 marzo avrai, inclusa nel prezzo, una bellissima e pratica borsa in pelle: così potrai avere il tuo portatile sempre con te ancora più comodamente. Insomma, non c'è occasione migliore per scoprire un posto migliore per pensare. Per scoprire invece l'indirizzo del Concessionario o del Rivenditore IBM più vicino, o per avere maggiori informazioni, chiama il Numero Verde 167-016338, oppure visita il sito Internet

www.ibm.com/pc/it/thinkpad_pressroom.html

Soluzioni per un piccolo pianeta

L'offerta è valida dal 26/1/98 al 31/3/98, fino ad esaurimento scorte, e non è cumulabile ad altre promozioni o condizioni speciali.

Più **qualità** per la Rete

Cara Computer Valley,
sono un vostro fedele e appassionato lettore e scrivo per introdurre l'argomento delle chat.
Spesso mi connetto a NetMeeting e mi viene da riflettere sul fatto che la maggior parte delle persone che vi sono collegate lo fanno per parlare di sesso.
Allora io pensavo: ma perché non gli si lascia uno spazio riservato invece di "insozzare" la rete con frasi poco istruttive?
Credo che sia ora di fare un po' di ordine e pulizia dentro Internet, cosa per niente semplice ma che forse migliorerebbe la qualità di questa aumentandone il livello culturale, in certi casi ormai troppo basso.
Lettera firmata

Salve,
sono un ragazzo di dodici anni, mi chiamo Enrico e frequento la seconda media. Sono appassionato di computer e leggo con interesse la vostra rivista.
Il mio più grande interesse è la programmazione e quindi vorrei chiedervi: "perché non create uno spazio, anche piccolo, dedicato a questo affascinante mondo"?
Sarei interessato a tenermi in contatto con altri ragazzi che condividano la mia passione, e vi scrivo poiché nella mia scuola non ne ho trovati e spero di rintracciarne alcuni tramite la vostra rivista. Spero di vedere presto dei computer nella scuola.
Cordiali saluti, Enrico
e-mail: atgrana@tin.it

Gentile redazione,
magari andando un po' contro corrente, volevo esprimere il mio vivo apprezzamento per TIN: sono da poco un nuovo abbonato e devo sinceramente riferire come sia il Kit che ho acquistato che l'assistenza telefonica al numero verde sono stati molto chiari e tempestivi: l'installazione è stata semplicissima e, per alcuni problemi con la mia e-mail ho avuto una sollecita risposta on line e la risoluzione del problema nei tempi che mi sono stati comunicati. Leggendo le numerose critiche riportate anche su C.V., mi sono abbonato a TIN con parecchie perplessità, ma ora, almeno per il momento, sono pienamente soddisfatto.
Grazie. P.M.

LA LETTERA DELLA SETTIMANA

Gentile redazione,
sono uno studente di Ingegneria Informatica (uno di tanti che vi scrivono), ho 22 anni, ma già da diversi anni seguo con interesse l'evoluzione tecnologica che ci circonda. Mi affascina in particolare l'evolvere continuo del sistema di comunicazione che viene rivoluzionato di anno in anno (vedi la nuova joint venture Microsoft-Intel-Compaq). Tale rivoluzione sta abbattendo le barriere temporali, chilometriche e razziali che rendevano difficile la comunicazione fra poli opposti del pianeta. Leggevo però con interesse la critica sul numero 17 al sociologo che sottolineava come tali tecnologie possano cancellare anche differenze gerarchiche. Premetto che condivido quelle critiche, ma vorrei spostare il discorso sul lato più umano del problema. Quello che più mi spaventa infatti di tali tecnologie, è il possibile abbattimento anche dei rapporti interpersonali fra la gente, i colleghi di lavoro, fra chiunque riceva o compia dei servizi. In tutte le applicazioni future di Internet sembra mancare quasi totalmente il contatto fisico fra la gente, e allora mi sembrava importante quello che si diceva in quella lettera a proposito dei rapporti interpersonali che si creano nell'ambiente di lavoro, e non solo.
Immaginate fra diversi anni: il computer suona alle 7 del mattino per farti una lezione di scuola privata dalle 8 alle 13 con un intervallo per riposare gli occhi, gli esami li farai sempre a casa con la tua tastiera, per poi lavorare di fronte al tuo stesso monitor sempre nella tua casa. Vuoi poi comprare un paio di scarpe, naviga per una marea di vetrine virtuali e ordinale a casa.
Forse la mia immaginazione mi sta portando lontano, ma tutto questo mi fa riflettere. E allora pensando alla scuola, ai miei amici, e a tutti i rapporti reali che lo studio e il lavoro ti permettono di creare, alle emozioni e alle sensazioni che non si trasmettono attraverso la rete, o anche alla gente che cammina tra le vetrine affollate di una via, non mi sembrava un granché questo futuro che io ho immaginato.
La mia non è una critica alla tecnologia, sono convinto che molte di queste evoluzioni miglioreranno di gran lunga la nostra vita, volevo solo dire che ogni cosa va fatta con intelligenza.
Grazie,
David

Computer Valley
Settimanale
di cultura elettronica

Supplemento de
la Repubblica

Direttore Responsabile
Ezio Mauro

Coordinamento editoriale
Ernesto Assante
in redazione
Claudio Gerino
(capo servizio)
Andrea Di Nicola

Prodotto
in collaborazione con
McGraw-Hill
A Division of the
McGraw-Hill Companies
McGraw-Hill
Libri Italia S.r.l.
Piazza Emilia, 5
20129 Milano Tel.: 02/70160.1

Comitato Editoriale:
Giuseppe Andò
Ernesto Assante
Massimo Manieri
Gianni Mascolo
Italo Raimondi

Progetto Grafico:
Gianni Mascolo

GRUPPO EDITORIALE
L'ESPRESSO Spa
Divisione la Repubblica
Sede Amministrativa
P.zza Indipendenza 23/c
00185 Roma tel.06/4982.1
Sede Centrale
P.zza Indipendenza 11/b
00185 Roma tel.06/4982.1

Stampa:
ROTOEFFE s.r.l.
Via Variante di Cancelliera, 2
00040 Ariccia (Roma)

Supplemento gratuito
al numero odierno de
"la Repubblica".
Periodico settimanale
Registrazione
Tribunale di Roma
n. 528/97 del 30/09/97

Concessionaria
per la pubblicità:
A. Manzoni & C. S.p.A.
Via Nervesa, 21
20139 Milano
tel.: 02/57494333

Le connessioni a Computer Valley

Computer Valley redazione periodici McGraw-Hill
c/o Art via Porrettana 111, 40135 Bologna
tel. 051/6153004 fax. 051/6153567
www.computervalley.com
e-mail: posta@computervalley.com
Per i numeri arretrati tel. 06/49822879

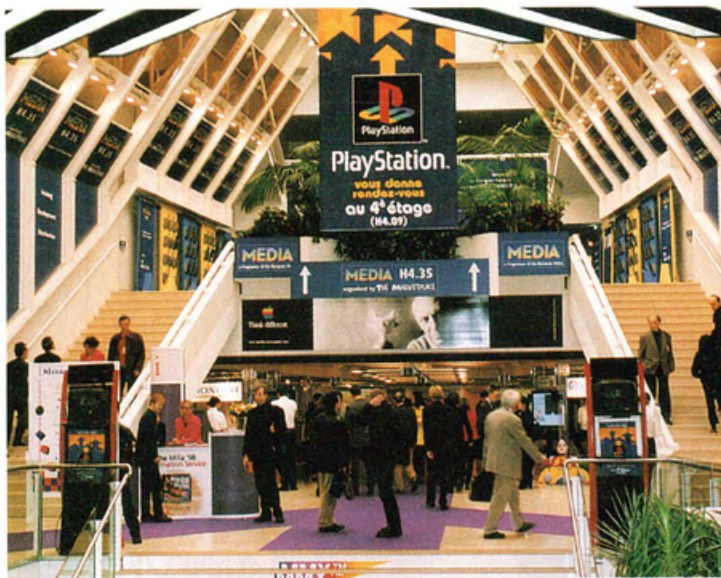
Abbonamento:

Al prezzo speciale di lire 73.000 riceverete Computer Valley con Repubblica tutto l'anno.
Per informazioni telefonare al 06/49823740

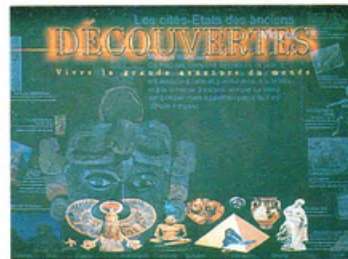
Circa un migliaio di case produttrici e 7000 visitatori hanno animato la rassegna francese dedicata alla multimedialità. Decise le nomination per i "Milia d'or"

Giochi in fiera

Milia 98, show multimediale

di ROBERTO FRAZZOLI

Si chiama Milia e si tiene a Cannes la più importante manifestazione europea dedicata ai prodotti multimediali: CD-Rom, giochi, siti web. Anche quest'anno, dal 7 all'11 febbraio, il Palais des Festivals ha ospitato espositori e visitatori provenienti da tutto il mondo: oltre un migliaio le società rappresentate, circa 7000 gli addetti ai lavori che hanno pagato il costoso biglietto di ingresso. Al centro dell'attenzione non solo i "titoli" multimediali ma anche gli strumenti necessari per la loro produzione e il loro consumo. Tra gli eventi più significativi di questa edizione del Milia, un incontro con alcuni guru dei computer game: Sid Meier, John Romero, Richard Garriott, Chris Roberts che si sono raccontati al folto pubblico presente. «Se non fossi divenuto un creatore di giochi», ha confessato Peter Molyneux, il creatore di **Dungeon**, «sarei diventato un barbone». Molyneaux ha confessato il suo segreto di grande inventore di videogiochi: «continuare a fare dei giochi come li concepivo a casa mia dieci anni fa», ovvero in massima libertà. John Romero, l'inventore di **Doom** e **Quake** ha respinto al mittente l'accusa di essere un violento. «Quello che io amo della violenza che metto in scena», ha detto, «è proprio il fatto che non ha nulla a che vedere con la vita reale. Io amo creare delle armi sempre più potenti, dei giochi sempre più rapidi, dei colori sempre più eclatanti. Se riesco a toccare le emozioni dei giocatori mi ritengo soddisfatto». Chi aborre scenari fantascientifici è Bruce Shelley, l'inventore di un grande successo come **Age of empire**, che al Milia ha confessato: «Mi considero più uno storico che un creatore di romanzi fantascientifici. Preferisco mettere i giocatori in una situazione storica che dar loro armi per uccidere dei mostri».

Ma a parte l'incontro con i creatori di videogiochi, come ogni anno una giuria di esperti ha assegnato i premi "Milia d'Or" ai migliori prodotti multimediali. Alla competizione hanno partecipato anche quindici titoli italiani, ma nessuno di questi ha raggiunto le nomination. La Francia ha partecipato con 119 titoli, gli USA con 112, la Gran Bretagna con 75, la Germania con 33.

Molto forte, a Milia 98, la presenza dei produttori di hardware, a dimostrare l'estrema importanza che la creazione di nuovi "contenuti" multimediali riveste per lo sviluppo dell'industria del computer. Il discorso di apertura della manifestazione è stato infatti tenuto da Paul Otellini, vice presidente di Intel; praticamente il numero due della società, molto vicino a Andy Grove. Otellini ha lanciato un monito, non si sa quanto interessato, agli operatori del "content business", ossia a coloro che creano CD-Rom, giochi e siti web: chi non sfrutta al massimo le potenzialità dell'hardware più avanzato (leggi: dei nuovi microprocessori Intel) rischia la disfatta.

Tra gli ospiti di Otellini sul palco del Palais des Festivals anche lo stilista Trussardi, intervenuto personalmente per testimoniare i

LE STRATEGIE DI INTEL PER LO SVILUPPO DEL MULTIMEDIALE

ENTRO L'ANNO LA GRAFICA 3D SARÀ DI SERIE

Del coinvolgimento di Intel nello sviluppo di nuovi contenuti multimediali abbiamo con Claude Leglise, vice presidente del "Content Group" di Intel. «I questo campo investiamo oltre cento milioni di dollari all'anno» ha affermato Leglise, «Siamo presenti in una ventina di paesi e collaboriamo con circa 250 società. Possiamo collaborare con questi partner a tre diversi livelli. Il primo consiste nello spiegare loro la nostra strategia. Per esempio possiamo fornire indicazioni sulle caratteristiche che i PC avranno nel futuro. Il secondo livello è una collaborazione di tipo tecnico per lo sviluppo dei prodotti multimediali. Al terzo, possiamo fornire un aiuto finanziario con investimenti in singoli progetti o nelle stesse società che producono applicazioni multimediali».

Può dire anche a noi come saranno i PC dei prossimi anni?

«La novità principale per quest'anno è l'aumento delle prestazioni di Pentium II: entro Natale si supererà la soglia dei 400 MHz. Un'altra grossa innovazione è la grafica tridimensionale, che sarà "di serie" sui PC entro la fine dell'anno. La terza cosa che noi crediamo avverrà entro il 98 è la diffusione del DVD. A Natale 99 la grafica dei PC sarà ancora migliore, al livello dei videogiochi a moneta, e i processori saranno ancora più veloci. Entro il 99, inoltre, ci sarà la possibilità di portare filmati video nel PC, montarli e rinviarli al televisore o al videoregistratore. La novità per Natale 2000 saranno i PC basati sui nuovi processori Intel a 32 bit che abbiamo chiamato Katmai, dotati di ottime prestazioni per la grafica tridimensionale e per il riconoscimento del parlato».

E Internet?

«Tra uno o due anni Internet sarà completamente diversa, più orientata all'intrattenimento e anche un posto migliore per fare affari. E' necessario dare a Internet più colore, più multimedialità, rendere tutto più bello. Ci sono molte tecnologie che permettono di usare la potenza di elaborazione del PC per sopperire alla scarsità della banda di trasmissione. Per esempio esistono tecniche che permettono di descrivere un oggetto tridimensionale per mezzo di pochi comandi, che possono essere trasmessi facilmente sulla linea telefonica; sarà il PC, poi, a disegnare l'oggetto tridimensionale sulla base di quei comandi».

Il PC sta diventando uno strumento di intrattenimento di largo consumo. Pensa che sarà possibile per il consumatore medio continuare a cambiare computer ogni due anni? Oppure il PC diventerà un po' come il televisore?

«Penso che dipenda dalla nostra capacità di dare ai consumatori una buona ragione per comprare un nuovo PC. Sarebbe terribile se il PC diventasse come la televisione. La televisione non è mai cambiata in quarant'anni, una vergogna. E' invece molto importante continuare a far muovere la tecnologia e a migliorare i prodotti. Comunque il PC è ancora molto lontano dal punto di saturazione rispetto alle sue potenzialità. Ha mai visto in Star Trek un sistema chiamato Holodeck? è in grado di ricreare una realtà. Il nostro lavoro sarà finito quando saremo arrivati a quello. C'è molto spazio per crescere, dieci o vent'anni di miglioramenti continui».

TOP-TEN

Ecco i titoli multimediali che hanno ottenuto la nomination per il Milia d'Or 1998, un prestigioso riconoscimento che viene assegnato ogni anno nel corso della manifestazione. Altre informazioni sono reperibili al sito www.milia.com.

Giochi d'azione
Jedi Knight: Dark Forces II; I-War; G-Police.

Giochi d'avventura e di ruolo
Diablo; Final Fantasy VII; Riven: The Sequel to Myst.

Giochi di strategia
Age of Empires; Dungeon Keeper; Total Annihilation.

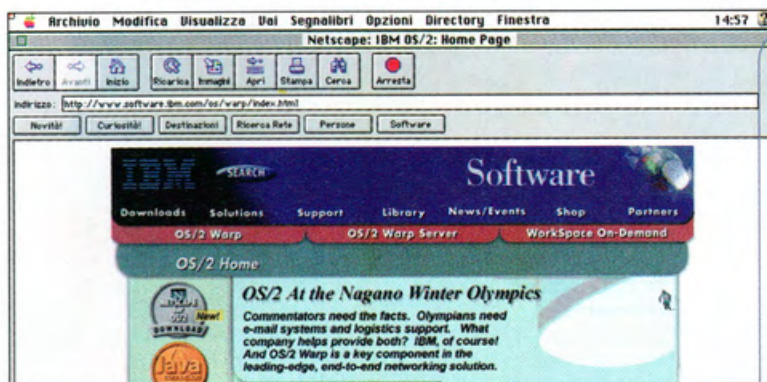
Giochi di simulazione
Microsoft Flight Simulator; Longbow 2; F22 Air Dominance Fighter.

Giochi a tema sportivo
International Superstar Soccer 64; NHL; V-Rally.

l'annuale edizione di Milia, la grande fiera multimediale ha visto la presenza di molti creatori di videogiochi

vantaggi di un nuovo sistema di shopping telematico: si chiama **Moda Cad** ed è stato sviluppato in California dalla società dell'italiano Maurizio Vecchioni.

Moda Cad permette ai consumatori di entrare via Internet in un negozio elettronico, scegliere capi di abbigliamento consoni ai propri gusti, combinarli tra loro provandoli su un manichino virtuale e infine ordinarli on line. Nel corso di un incontro con la stampa, Otellini ha affermato che Intel non può crescere ulteriormente conquistando nuove quote di mercato ma solo ampliando il mercato stesso, un obiettivo che Intel persegue cercando di creare una domanda per nuove applicazioni multimediali. Secondo Otellini i produttori di contenuti sono sempre un po' in ritardo rispetto alle possibilità offerte dall'hardware, perché progettano i loro prodotti pensando alla generazione di PC più diffusa in quel momento.

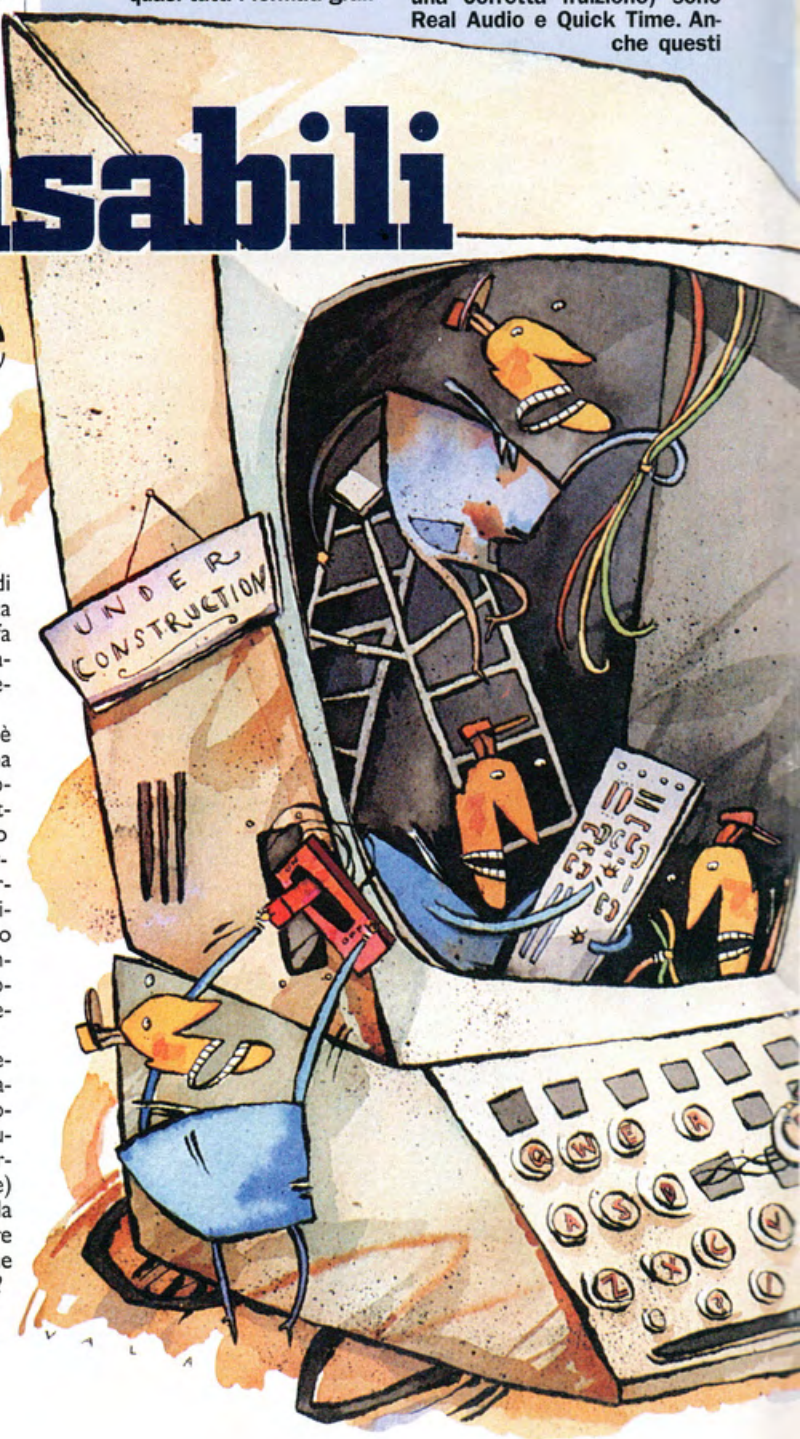
Uno dei temi d'attualità al Milia è stato il connubio Internet-satellite. Eutelsat e Astra sono pronti per inviare i dati Internet alla velocità di mezzo megabit al secondo o più, utilizzando lo standard DVB. Il servizio sarà fornito ai singoli utenti dai normali Internet provider, che a loro volta pagheranno i gestori dei satelliti. Nel corso di un incontro con la stampa, il responsabile di Eutelsat per i servizi multimediali Antonio Arcidiacono ha affermato che un solo "transponder" satellitare può servire circa 15.000-30.000 utenti Internet. Secondo Arcidiacono, già a Natale di quest'anno le schede PC per la ricezione del satellite faranno la loro comparsa nei computer shop a prezzi molto bassi; Adaptec è una delle società pronte per la produzione in grandi volumi. Il satellite si presta in modo ottimale alla trasmissione di grosse quantità di dati da salvare su disco e consultare successivamente, al punto da divenire competitivo con la spedizione di un CD-Rom. "Trasferire via satellite i dati contenuti in un CD-Rom costa trenta dollari" ha affermato Arcidiacono. E mentre nessun editore potrebbe spedire ai suoi abbonati un CD-Rom al giorno, qualcosa di simile può essere fatto grazie alla combinazione Internet-satellite. Fantastic, una piccola società svizzera, ha messo a punto un programma che serve proprio a gestire questo tipo di applicazioni.

Sistemi operativi e programmi d'utilità a confronto per scegliere con attenzione quali strumenti di base istallare per il funzionamento del computer

Indispensabili

Software di base per il nuovo Pc

di CLAUDIO GERINO

Abbiamo finito così di assemblare il nostro nuovo computer. Ora dobbiamo decidere quali programmi servono per farlo funzionare al meglio e quali serviranno per la nostra attività futura.
Cominciamo da una situazione paradossale: per far funzionare il computer abbiamo bisogno di un sistema operativo, un programma che gestisce le funzionalità di base del Pc stesso; ma per istallare il sistema operativo abbiamo bisogno che il computer sia già operativo. Spieghiamolo meglio: la maggior parte del software, ormai, è su Cd-rom; per accedere, però, al Cd-rom occorre che il computer abbia già installato un software operativo. Aggiungiamo qualcos'altro: spesso le nuove schede madri vengono vendute assieme ad un sistema operativo (normalmente Windows 95), ovviamente su Cd-rom. Ma come far funzionare il nostro lettore? Certo, nella scatola del cd-rom c'è il dischetto col driver di gestione del Cd-rom, ma manca tutto il resto, cioè il buon (si fa per dire), vecchio (questo certamente) Ms-dos. Cosa fare a questo punto?
La soluzione più semplice è quello di acquistare un sistema operativo da istallare sul proprio personal computer. Ma attenzione: se il sistema operativo è su Cd-rom, fatevi dare dal fornitore almeno i dischetti in formato 3.5 di avvio, cioè quei dischetti che consentono di caricare sul Pc un insieme minimo di comandi per arrivare a gestire almeno il Cd-rom.
Quale sistema operativo scegliere? La risposta non è scontata, anche se ormai sembra proprio che Windows 95 (e il futuro Windows 98 atteso sul mercato entro la prossima estate) debba farla da padrone sulla maggioranza dei Pc. Al software di casa Microsoft ci sono anche delle valide alternative. Quali? Vediamole subito.
La prima è Os/2 Warp 4, il si-

Le altre utility, cioè quei programmi che consentono di fare molte cose con il proprio computer e che costano poco.
IMMAGINI - Per vedere e manipolare immagini in vari formati ci sono diversi programmi; il più famoso è Paint Shop, un programma shareware che consente la visualizzazione di quasi tutti i formati grafici e la manipolazione delle immagini stesse, come il ritocco o la modifica.
SUONI E FILMATI - Altri programmi utili per ascoltare file sonori o visualizzare filmati multimediali (un Cd enciclopedico, ad esempio, ha già ora bisogno di questi programmi per una corretta fruizione) sono Real Audio e Quick Time. Anche questi

LO SHAREWARE CHE NON DOVREBBE MANCARE NEI NOSTRI COMPUTER

ECCO LE UTILITY PER IMMAGINI, SUONI E SICUREZZA

sono facilmente reperibili su Internet, ma anche sugli stessi Cd-rom multimediali. I programmi per la visuaiizzazione di filmati o per ascoltare suoni sono moltissimi, la scelta è sostanzialmente personale: provarli prima e prendere quello che si ritiene più facile da utilizzare.

PROGRAMMI DI SALVATAGGIO

La salvaguardia delle impostazioni di base del proprio computer è fondamentale, ad esempio per ripristinare la funzionalità del Pc quando, magari dopo l'istallazione di un nuovo programma o dopo un crash di sistema, ci troviamo con il computer in panne. Programmi come le Norton Utilities sono fondamentali, ma spesso hanno bisogno di un utente un po' più esperto del normale. Sotto Windows 95 ci sono delle utility shareware che garantiscono il salvataggio delle impostazioni di base ogni volta che facciamo partire il computer. Il programma è Rescue95 ed è reperibile su Internet (basta fare una ricerca con i "normali" motori). Il programma "memorizza" i file principali di Windows 95 e basta eventualmente sostituire questi "salvati" con quelli corrotti per poter ripartire col proprio Pc.

PROGRAMMI DI BACKUP -

Fare una copia di backup del disco rigido o almeno dei propri dati è buona norma. Per far questo esistono programmi specifici; alcuni sono già contenuti nei sistemi operativi (il comando backup del Dos, il backup per Windows 95, ecc.) ma spesso non hanno la versatilità di quelli specificatamente realizzati per queste funzioni. Inoltre, è importante stabilire su quali supporti intendiamo memorizzare i nostri dati da conservare sempre: i dischetti floppy, ad esempio, hanno spazi ridotti; meglio i supporti removibili come gli Zip o i nastri per backup.

A fianco, il "logo" di Linux. A sinistra, alcuni "loghi" scherzosi su Windows 95 e su Linux. E ancora a sinistra, il marchio originale di Os/2 warp 4, il sistema operativo della Ibm, concorrente di Windows 95.

stema operativo della Ibm. Stabile, efficiente, anche lui in grado di gestire il multitasking, cioè più operazioni contemporaneamente, Os/2 risente soltanto di un ritardo nella produzione dei driver di gestione delle periferiche (in special modo scanner, schede video e stampanti di ultima generazione).

Molti di questi driver sono disponibili su Internet, ma la ricerca spesso è complessa. Per il resto, Os/2 non ha nulla da invidiare a Windows 95 (anzi, in alcuni casi lo surclassa abbondantemente). Os/2 Warp costa all'incirca 250 mila lire (nella versione base).

L'alternativa è Linux, un ottimo sistema operativo usato in macchine ben più complesse dei nostri Pc. Il suo costo è bassissimo (al massimo un centinaio di mila lire), su Internet si trovano

tutti i driver possibili, ma l'istallazione è certamente più complicata, in quanto occorre "insegnare" al sistema a riconoscere la presenza di tutte le nostre periferiche. Di ognuno, poi, va fatto un "database" che Linux deve leggere all'avvio del computer. La flessibilità di questo sistema operativo, però, è enorme e non passa mese che non vengano sviluppati nuovi utilizzi.

E ora rimane solo Windows 95 (o '98). Con i suoi difetti (3000, dicono i programmatori Microsoft, corretti nella versione '98) e con i suoi pregi. E' plug & play, innanzitutto, cioè riconosce automaticamente gran parte delle periferiche che abbiamo istallato e che istalleremo in futuro. Il suo funzionamento è intuitivo (non a caso ha ripreso, migliorandola, l'interfaccia grafica del Macintosh Apple), ha già al suo interno la maggior parte dei programmi utili, è quello più diffuso ormai sui Pc e, last but not least, costa poco: circa 200 mila lire (in versione aggiornamento).

Come installare il sistema operativo, una volta scelto? Innanzitutto se abbiamo i dischetti va seguita l'intera procedura di setup, facendo bene attenzione ai messaggi che compaiono a video. Se il sistema operativo vi chiede di creare un disco di ripristino fatelo subito, seguendo le procedure che vi indicherà.

Una volta installato il sistema operativo dobbiamo pensare ai programmi che effettivamente ci potranno servire in seguito. Non parliamo dei programmi gestionali, cioè degli "applicativi" riguardanti il lavoro che vorremo fare col Pc (word processor, database, ecc), ma dei programmi indispensabili per una corretta gestione del computer stesso. Un primo programma indispensabile è un "Uninstaller", cioè un programma che consente di disinstallare gli applicativi che, in seguito, caricheremo sul Pc. Non c'è cosa peggiore che disinstallare "manualmente" un programma. O si rischia di danneggiare il sistema operativo o si dimentica qualcosa. Un Uninstaller (ci sono della Quarterdeck, della Symantec e di altre software house per un prezzo che va dalle 60 alle 150 mila lire) consente di ripulire il Pc da applicazioni che non vogliamo più in modo automatico e sicuro. Consente anche di spostare programmi da un hard disk all'altro mantenendo tutti i collegamenti necessari.

Un secondo programma indispensabile è un buon antivirus: li troviamo shareware su Internet (Mcafee, F-Prot, ecc), li possiamo acquistare nei negozi di informatica (Symantec, Pc-Cillin, Avp - quest'ultimo è tra gli antivirus "made in Italy" migliori, consente tra l'altro l'aggiornamento settimanale su Internet); meglio averne due che lavorino in sequenza, in modo da avere maggiori garanzie contro la possibilità di contagio da parte di virus nuovi. Il prezzo? Dai 35-60 dollari degli shareware, alle 70-120 mila lire dei programmi commerciali. Terzo programma indispensabile è l'Unzip, cioè quel tipo di programma che consente di "scompattare" programmi compressi o compattare in un unico file più programmi. Anche questo è facilmente reperibile su Internet o è quasi sempre allegato ai Cd-rom in vendita nelle edicole assieme a riviste specializzate d'informatica. Attenzione: è un programma shareware, cioè vanno pagati i diritti all'autore.

Il quarto programma "di base" che non dovrebbe mancare nel nostro computer è un buon sistema diagnostico, un "dottore" che sia in grado di curare l'hard disk da file rovinati, da settori del disco rigido danneggiati, da chiusure inaspettate del sistema operativo, da blocchi del programma. La scelta deve essere necessariamente fatta su programmi commerciali, come le Norton Utilities (arrivate alla versione 3), First Aid, o simili, il cui costo varia dalle 90 alle 250 mila lire.

I fornitori di accesso ad Internet sono di diversi tipi. Però al momento di sottoscrivere un contratto per cominciare a navigare in rete è bene aver presente alcune regole da seguire con attenzione

Il pr

Guida alla

Quale provider scegliere quando si decide di iniziare a navigare in Internet è una domanda che sempre più persone si fanno. Ovviamente una regola certa non c'è, e tuttavia prima di sottoscrivere un contratto è bene porsi alcune domande: quali sono il computer, il modem e il provider necessari? Quanto costa essere connessi? Nella grande famiglia dei Pc (Ibm compatibili) è consigliato un computer con processore Pentium, con almeno 16 mega byte di RAM e sistema operativo Windows. Nel mondo Apple serve almeno una macchina dotata di processore Motorola 68040, 16 Mb di RAM e sistema operativo System 7. Per i modem il parametro fondamentale è la velocità di trasmissione (che si misura in Baud, bit per secondo). Ormai obsoleti quelli con velocità inferiori a 28.800 baud. Ottimo sarebbe usare un modem a 33.600, mentre sono ancora in rodaggio quelli a 57.600. I costi vivi sono quelli dell'abbonamento a un provider per l'accesso a Internet (vedi scheda) e quelli telefonici per comunicare via telefono con il POP del provider stesso (vedi box). E se queste sono le caratteristiche che il proprio computer deve avere per assicurarsi una buona navigazione, passiamo adesso alle informazioni che bisogna assumere prima di decidere con quale provider sottoscrivere il contratto di accesso in Rete.

Distretti e settori telefonici. Il provider deve avere un POP all'interno dell'area locale telefonica da dove vi volete collegare, altrimenti sarete costretti a telefonare al POP in teleselezione. Se nella vostra area locale telefonica non è presente nessun provider, dovrete individuare il provider nell'area locale più vicina, considerando che il costo delle chiamate in teleselezione aumenta con la distanza.

Provider locale o nazionale. Il numero di provider in Italia è in crescita. Ne esistono di livello locale, spesso gestiti da piccole società. Altri servizi di accesso sono offerti, direttamente o indirettamente, da grandi compagnie di telecomunicazione, Telecom Italia in testa. Altri provider, pur non essendo nazionali, servono più regioni. Preferire il piccolo o il grande? Non esiste una regola sicura. In generale i provider a dimensione nazionale sono o dovrebbero essere più affidabili, ma capita spesso che qualche grossa catena abbia nelle città più piccole dei

Che cosa chiedere prima di sottoscrivere un contratto? Un provider corretto e qualificato non dovrebbe avere problemi a rispondere alle seguenti domande:

1) Avete un POP nella mia area locale telefonica?
2) Il contratto è Full Internet? Ovvero quali sono i servizi a cui sono abilitato?
3) Quali sono i tempi di accesso: 24 ore su 24, particolari fasce orarie, o per un un ammontare massimo di ore non cumulabili?
4) Quanta posta può contenere la mia cassetta?
5) Quante e quali newsgroup potrò leggere?

PER NON AVERE SORPRESE. E CON LA FORMULA CONVENIENZA TELECOM SI RISPARMIA

Le Dodici Domande da Fare al Vostro Fornitore d'Accesso

6) Qual è il rapporto utenti-modem del mio POP?
7) Come siete collegati ai principali carrier e alle altre reti ?
8) Qual è il numero di abbonati a livello nazionale?
9) Cosa comprende il kit di installazione? Quali browser? Comprende un programma gestione posta? Quale altro software?
10) Quali sono le procedure di installazione? Sono compatibili con tutti i sistemi operativi principali e con il mio in particolare?
11) Qual è il costo? IVA (del 20%) inclusa o esclusa? Avete tariffe agevolate?
12) Quale assistenza tecnica offrite? Per contattare la help desk via telefono ci vuole una telefonata interurbana? Avete un numero verde? A che tipo di domande risponde il numero verde?
13) Quali optional offre il contratto?
14) Posso aver una dimostrazione di come funziona Internet?
Ed ecco quanto costerà collegarsi ad Internet.
Se la telefonata al POP è a tariffa urbana, la connessione è iniziata in ore serali, notturne o festive, e si è iscritti alla recente "Formula convenienza" di Telecom per favorire gli accessi a Internet, allora un'ora senza interruzioni di Internet costa £ 762, IVA inclusa. La "formula convenienza" comprende tre profili diversi.
Il "Profilo Urbano" prevede uno sconto del 50% sugli scatti dopo il primo nelle chiamate a un numero fissato nella stessa area locale, ovvero il numero del provider (l'agevolazione vale però per un qualsiasi numero, anche di un familiare). Un secondo "profilo Internet" è offerto a chi abita in aree locali dove non sono presenti provider di accesso a Internet.
Un terzo profilo assicura un risparmio del 15% per le chiamate a tre numeri nazionali. La "formula convenienza" ha un spesa iniziale una tantum di £12.000 più un canone mensile di £3.000 - IVA inclusa - da ammortizzare.
Per ulteriori informazioni potete telefonare al 188, il servizio commerciale della Telecom o andare all'indirizzo web: www.tin.it.

Le pagine Internet di alcuni importanti provider nazionali che forniscono gli accessi alla rete.In basso Flashnet eTin, il provider di Telecom, nella pagina afianco la pagina Web di Micanet

ovider
scelta giusta

di MARIO CHIARI

pop male attrezzati e con modem lenti (14.400 bps). Molto dipende dall'affidabilità del piccolo provider, dai servizi di assistenza che offre, dai costi del servizio, da eventuali optional, dalle competenze del gestore.

Contratto 24 ore su 24, a tempo massimo giornaliero, o serale. Numerosi provider offrono contratti di prova con accesso per un tempo massimo giornaliero non cumulabile, molto spesso sessanta minuti. Sono questi i contratti più economici, ma poco consigliabili, in particolare perché spesso non sono chiari i termini contrattuali e si rischia di sforare il massimo giornaliero. Alcuni provider di fascia alta, cioè che lavorano soprattutto per aziende e studi offrono particolari contratti per le ore notturne, quando i loro clienti principali non sono attivi. I provider di fascia alta sono particolarmente affidabili, ma spesso più cari della media. Il contratto tipo consente l'accesso 24 ore su 24.

Contratto mensile o annuale. La maggior parte dei provider offre contratti sia annuali che a breve scadenza, in genere mensile o bimestrale. Questi ultimi sono consigliati al neofita che voglia soddisfare la curiosità di sapere come funziona Internet. Chi opta per un contratto a breve scadenza si assicuri se vi sono sconti nel caso si voglia estendere la durata del contratto.

Il contratto Full Internet. Internet permette una varietà di servizi: posta elettronica, lettura newsgroup, navigazione www, ricerca di file via ftp, e altri ancora. Assicuratevi che il provider si impegni a darvi questi servizi. I contratti Full Internet, 24 ore su 24 sono i contratti standard per l'utenza non professionale.

Il kit di installazione. Per poter accedere alla rete e usufruire dei vari servizi, un certo numero di pacchetti di software vanno caricati sul computer. In genere i provider forniscono un CD-Rom (o un dischetto) che contiene il software necessario e le istruzione su come installarlo. Per sistemi operativi recenti (Windows95, NT,

GLOSSARIO

ITC/IP: protocollo fondamentale di Internet, ovvero quell'insieme di programmi che gestiscono l'invio dei dati tra i diversi nodi della rete, decidendo come instradarli, riconoscendo gli indirizzi, controllando il corretto recapito ecc.
PPP: protocollo che permette la comunicazione tra un utente, collegato via modem e rete telefonica, e Internet.
PROVIDER: società o istituzione che fornisce l'accesso a Internet
ROUTER: dispositivo che permette di collegare una rete locale a una rete più vasta.
MODEM: dispositivo che trasforma i dati digitali in segnali analogici che possono viaggiare su linee telefoniche.
CARRIER: 'grossista' di connessioni in rete. I provider afferiscono a uno o più carrier per collegarsi alle dorsali di trasmissioni dati.
POP: luogo da dove un provider permette a un utente di entrare in rete.
WORLD WIDE WEB: insieme di protocolli per presentare, far circolare, visionare e interagire con documenti ipertestuali e multimediali. Da non identificare con Internet, ma sicuramente l'innovazione che l'ha fatta decollare.
BROWSER: programma per la navigazione nel World Wide Web.
ISDN: Una rete per usi professionali che permette connessioni molto veloci.

LA "RICETTA" DI UN PROVIDER PER AVERE SUCCESSO TRA I NAVIGATORI

"SEMPLIFICARE LA VITA AGLI UTENTI"

Paolo Barberis, architetto, è presidente di DADAnet, uno dei provider più attivi e innovativi nel panorama italiano Ci parla della sua esperienza passata, dei problemi che ha attraversato il suo gruppo, di come li ha potuti risolvere, dei rapporti con gli utenti e del futuro a cui si prepara.

DADAnet è considerata il provider italiano più grande tra i più piccoli. Che cosa significa esattamente?

La società è stata fondata da sei architetti fiorentini agli inizi degli anni '90, e per i primi anni siamo stati presenti solo in una ventina di province in Italia. Da circa sei mesi siamo impegnati sulla presenza nazionale attraverso 150 nodi di accesso, pur rimanendo la conduzione della società in mano ai soci fondatori. Non siamo cioè collegati a nessuna grande azienda nazionale o internazionale del mondo delle telecomunicazioni. Abbiamo invece trovato importanti alleanze nel mondo della pubblicità. E ci sembra che la cosa funzioni molto bene.

Come si trovano sei architetti ad operare nel mondo digitale?

Sicuramente progettare luoghi virtuali viene considerato dal nostro gruppo di base la strada più importante nella costruzione dell'universo Internet: un compito delicatissimo che ci vede coinvolti da sempre: Dalle prime esperienze di simulazione ai più attuali sistemi Intranet funzionali alla vita in rete il comune denominatore è stato il digitale in tutte le sue manifestazioni più significative. E l'architetto trova terreno molto fertile per le nuove costruzioni. Si tratta solo di dare un significato nuovo e, forse, più esteso alla parola architetto.

Che cosa dovrà offrire un provider per rimanere competitivo nei prossimi anni?

Il mondo Internet si presta alla frammentazione ed è questo uno dei caratteri che non dobbiamo assolutamente perdere. Le reti si consolideranno e le differenze saranno nella progettazione di servizi interattivi che rendano sempre più agevole e attrattiva la vita in rete, complementare e risolutiva rispetto alle complicazioni dei nostri spazi contemporanei.

Secondo la vostra esperienza, quali sono i principali ostacoli ad una più rapida diffusione di Internet in Italia?

La strada sembra ormai in discesa e gli strumenti a disposizione sempre più interessanti, la capacità di comunicare enormemente accresciuta. Entrare in rete significa scegliere un ruolo attivo: è questo uno dei maggiori ostacoli, ma è solo psicologico.

Come migliorare le relazioni tra provider e utenti di Internet?

Per la verità, le relazioni sono sempre buone: talvolta è difficile il rapporto tra il mondo digitale e la quotidianità. Difficoltà derivanti dalla crescita continua dei mezzi e dall'incremento delle possibili funzioni che ci vengono messe a disposizione. L'utilizzo diventa complesso e fa parte del nostro lavoro spesso silenzioso e inavvertibile rendere sempre più completa e semplificata la vita in rete. La leggerezza funzionale e la semplicità alle quali miriamo nascono paradossalmente da un'enorme sofisticazione tecnica e da una crescente complessità dell'"aldilà telematico", complessità sia quantitativa che concettuale.

OS2) il kit dovrebbe rendere l'installazione quasi completamente automatica. Il kit dovrebbe comprendere una versione recente di un browser, preferibilmente Netscape o Internet Explorer o ambedue, un programma per gestire la posta, preferibilmente Eudora, un programma di IRC (Internet Relay Chat) per partecipare alle conversazioni in linea e, eventualmente, un programma per ftp avanzato. In genere molti provider arricchiscono il kit con programmi shareware di uso meno frequente.

Dove e come sottoscrivere il contratto. La maggioranza dei provider permette di sottoscrivere il contratto di accesso a Internet anche on-line, contattando il loro sito Web. Ovviamente questo è possibile se si è già in rete e si vuole cambiare provider, o se si sta utilizzando un accesso pubblico o di un amico. Altrimenti bisogna andare da un rivenditore ufficiale autorizzato. Non si perda l'occasione per porre tutte le domande che possono aiutare a chiarirsi le idee. (Vedi Box)

Gli optionals. Alcuni dei maggiori provider offrono un pacchetto base arricchito con alcuni optional. Questi possono essere cassette postali extra, lo spazio per una pagina Web, l'ulteriore possibilità di aggiornare la pagina web liberamente, l'accesso a banche dati, o forum di discussioni non aperti all'esterno, ecc. Per il nuovo utente molti di questi optional non sono immediatamente utilizzabili, ma con il tempo potrebbero essere utili.

Il contratto. Il contratto - un prestampato non modificabile - tende inevitabilmente a proteggere più il provider che l'utente. è comunque buona abitudine non farsi intimorire da una richiesta di firma senza che vi sia stata offerto il tempo di leggere attentamente tutte le clausole. Si controlli se vi sono clausole a protezione della vostra privacy e del segreto epistolare. Si segni la casella con cui si nega il permesso al provider di comunicare i propri estremi a terzi. Si chieda sempre di avere copia del contratto.

La dimostrazione. Se siete indecisi se Internet sia per voi, chiedete di farvi una dimostrazione su come funzionano i vari servizi. Se possibile, siate pronti con l'indirizzo di un amico fornito di posta elettronica, con l'intestazione di un newsgroup a cui volete accedere, con l'indirizzo di un sito web che volete visitare, e con il tema di una ricerca da effettuare con un motore di ricerca.

PROVIDER	TARIFFA*	CONTRATTI 1 ANNO	SCONTI STUDENTI	INDIRIZZO WWW	TELEFONO
AGORÀ	350.000**	SI	NO	WWW.AGORA.STM.IT	06-6991742
ALINET	360.000	NO	NO	WWW.ALINET.IT	051-238634
ASIANET	240.000	NO	NO	WWW.ASIANET.IT	051-729872
ATS	288.000	SI	SI	WWW.ATS.IT	0575-985611
CENTROWEB	69.000 (NO E-MAIL)	NO	SI	WWW.CENTROWEB.COM	095-7277630 FAX
COMM2000	480.000	NO	NO	WWW.COMM2000.IT	02-48009597
DADA	288.000	SI	SI	NET.DADA.IT	055-2345113
ENERGY	384.000	SI	NO	WWW.ENERGY.IT	02-33602649
FLASHNET	252.000	SI	NO	WWW.FLASHNET.IT	167-244035
GALACTICA	360.000	SI	NO	WWW.GALACTICA.NET	167-330149
ITALIA ONLINE	251.000	SI	SI	WWW.IOL.IT	02-48302040
MAGELLANO	264.000	NO	SI	WWW.MAGELLANO.IT	06-53271846
MEDIANET	240.000	NO	SI	WWW.ETERNA.IT	06-9943046
MCLINK	290.000	SI	NO	WWW.MCLINK.IT	06-41892434
NET TIME	288.000	NO	NO	WWW.NTT.IT	02-69638707
NETTUNO	420.000***	SI	SI	WWW.NETTUNO.IT	051-6171423
PROGETTO 3000	240.000	NO	NO	WWW.TREMILA.NET	039-2721635
PRO.NET	264.000	NO	NO	WWW.PRONET.IT	06-6640385
RADIO DATA NETWORK	290.000****	NO	SI	WWW.RDN.IT	167-250139
SHINY NETWORK	264.000	NO	NO	WWW.SHINY.IT	019-822697
STARLINK	432.000	NO	NO	WWW.STARLINK.IT	02-280431
TIN	576.000	NO	SI	WWW.TIN.IT	167-018787
TIZETA NET	480.000	NO	NO	WWW.TIZETA.IT	051-346346

*tariffe comprensive di IVA per 1 anno full Internet (24 ore su 24) per privati + casella di posta elettronica
** fino al 15/3 offerta speciale a lire 300.000 IVA compresa
***Per Nettuno la tariffa è invece con accesso limitato alle ore serali e notturne.
**** esiste anche un abbonamento Family (L.238.000) da diritto ad accedere alla rete internet in modo Full Time soltanto dalla città di residenza o da dove è stato sottoscritto l'abbonamento.

Ti mando un Fax con il Pc

di ENNIO QUATTRINI

Spedire e ricevere fax con Window95

Il fax è diventato uno strumento indispensabile specialmente per il lavoro. Non esiste praticamente più azienda che non possieda un dispositivo per la ricezione e la spedizione di fax. L'uso di macchine dedicate allo scopo non è però l'unica possibilità. Vedremo infatti come, grazie al computer e un modem sia possibile effettuare queste operazioni. Infatti i modem più recenti, oltre a permettere la connessione a Internet, consentono la gestione dei fax direttamente tramite il computer. Naturalmente per far questo si deve anche avere installato sul computer delle applicazioni a tale scopo. Solitamente quando si compra un modem, vengono anche forniti una serie di programmi per la gestione dei fax ma spesso capita che per l'utente siano eccessivamente sofisticati per cui si abbandona l'uso di questa opzione. A questi programmi esiste una alternativa molto più semplice e disponibile a tutti coloro che possiedono Windows95 come sistema operativo. Windows95 infatti include tra le varie applicazioni anche Microsoft Fax per la gestione semplificata dei fax.

Installare il programma: Passaggio 1 di 2

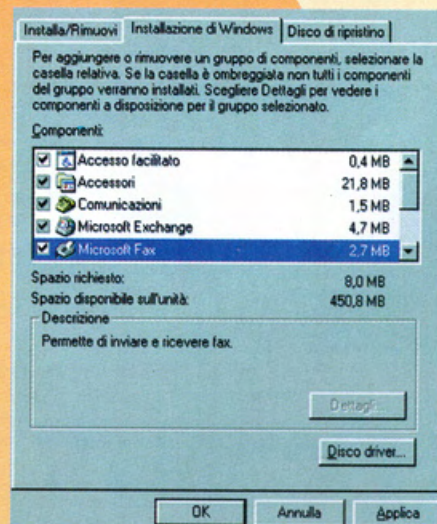
Se siete stati fortunati (o previdenti) avrete provveduto a far includere Microsoft Fax tra le applicazioni da inserire al momento dell'installazione di Windows95, diversamente potete sempre installarlo successivamente. Per poter far questo dovete naturalmente avere il CD-Rom di Windows95 inserito nel lettore.

Ecco i passaggi per installare l'applicazione:

1. Fate doppio clic sull'icona "Installa applicazione" che troverete in "Pannello di controllo";
2. Selezionate quindi "Installazione di Windows" tra le linguette che trovate in alto nella finestra che si sarà aperta;
3. Nella successiva finestra di dialogo troverete l'elenco delle componenti di Windows95. Quelle installate presentano un segno di selezione nel quadratino alla loro sinistra mentre quelle non presenti un quadratino vuoto. Se vuoto, fate clic sul quadratino a fianco di Microsoft Fax e poi su applica (non cliccate su una componente già selezionata perché potreste rimuoverla).
Windows95 provvederà all'installazione di tutto il software necessario.
4. Per controllare se l'installazione sia andata a buon fine fate doppio clic sull'icona di "Gestione delle Risorse" e quindi su "Stampanti" e controllate che esista una stampante con nome "Microsoft Fax".

fig.2

Aggiungi stampante — Epson LQ-400 — HP LaserJet IIISi PostScript — Microsoft Fax — Oggetti: 4

fig.3

Installare il programma: Passaggio 2 di 2

Il passo successivo è quello di configurare Microsoft Exchange:

1. Fate doppio clic sull'icona di "Posta e Fax" che trovate in "Pannello di Controllo" e quindi selezionate "Proprietà" nella finestra di dialogo che appare;
2. Nella successiva finestra cliccate su "Aggiungi" e nel box di dialogo che comparirà, nella lista di "Servizi informazioni disponibili" selezionate Microsoft Fax. Confermate cliccando su OK.
3. Selezionate Sì nella finestra che vi informa della necessità di inserire una serie di vostre informazioni (nome, numero di fax, modem utilizzato per la spedizione dei fax) e che Exchange provvederà a inserire nel frontespizio del fax.
4. Selezionato Sì, apparirà la finestra "Microsoft Fax - Proprietà". Riempitela con tutte le informazioni richieste.

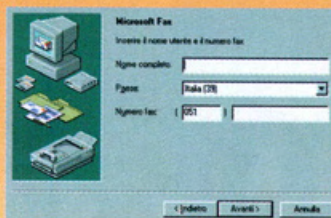
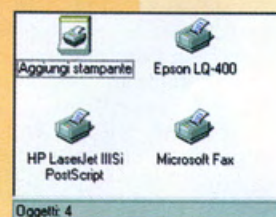



fig.4

SI FA COSÌ

Per spedire: Passaggio 1 di 2

Siamo a questo punto pronti per inviare fax. Supponiamo per esempio di volere inviare via fax un documento. La procedura da seguire è la seguente:

1. Scrivete o visualizzate il testo;
2. Selezionate la voce "Stampa" dal menù "File" che troverete in alto a sinistra della finestra;
3. Nella finestra di dialogo che apparirà troverete l'elenco delle stampanti disponibili. Tra di esse troverete anche Microsoft Fax. Selezionatela facendo clic su di essa con il tasto di sinistra del mouse dopodiché confermate cliccando su OK; La finestra successiva vi darà l'opportunità di modificare le modalità di composizione da parte del modem. Se non dovete modificarle perché quelle inserite durante l'installazione del modem sono corrette cliccate su "Avanti". Altrimenti premendo su **Proprietà di Composizione** si aprirà una finestra di dialogo che vi consentirà di modificarle.

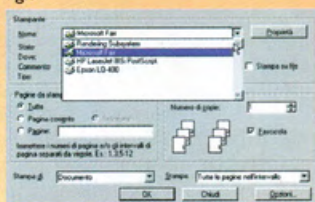



fig.5

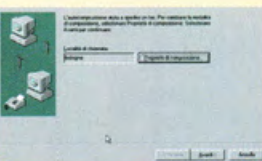
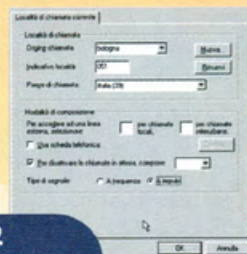



fig.6

fig.6bis

Per ricevere: Passaggio 1 di 2

Ricevere un fax è altrettanto facile. Per prima cosa dobbiamo verificare che MS Exchange sia attivato. Il passo successivo è quello di istruire il modem sulle modalità di risposta. Cliccate quindi su **Posta e Fax** in "Pannello di controllo". Nella finestra che compare selezionate Microsoft Fax e poi cliccate su **Proprietà**. Nel box "Proprietà - Microsoft Fax" selezionate la linguetta "Modem". Scegliete con il mouse il modem che volete usare per ricevere i fax e quindi fate clic sul tasto "Imposta come fax attivo". Cliccando infine su "Proprietà" si aprirà una finestra di dialogo per definire le modalità di risposta del modem-fax ad una chiamata telefonica. In **Modalità di risposta** potrete selezionare tra le seguenti possibilità:

1. "Rispondi dopo": Exchange provvederà a rispondere automaticamente alla telefonata dopo un numero di squilli che potete facilmente impostare.
2. Se selezionate "Manuale", al momento della chiamata vi verrà chiesto se volete ricevere o meno il fax. Questa è solitamente la risposta migliore per chi ha il modem collegato alla stessa linea del proprio telefono.
3. "Non rispondere": questa opzione ha bisogno di poche spiegazioni!

fig.11

Per spedire: Passaggio 2 di 2

A questo punto Microsoft Fax vi chiederà le informazioni fondamentali relative al destinatario quali nome e numero di fax. Inseritele nelle corrispondenti caselle e poi procedete cliccando sul tasto avanti "Avanti"; Nella finestra successiva potrete inserire il soggetto del fax ed eventuali note. Exchange provvederà a renderle disponibili al destinatario del fax, per esempio sul frontespizio. Completate le caselle e cliccate su "Avanti"; La preparazione del fax viene ora completata dandovi la possibilità di far precedere il fax da un frontespizio. Se lo volete cliccate nel box a sinistra di **Sì invia questo**. Potrete allora scegliere il tipo di frontespizio da usare tra quelli che troverete elencati nella casella sottostante. Se invece non volete inserirlo selezionate "No". In questa finestra troverete anche il tasto "Opzioni" nel campo "Opzioni Fax". Premendo questo tasto vi sarà data la possibilità di modificare l'ora di spedizione e altre opzioni. Siamo giunti alla finestra finale. Per inviare il fax al numero selezionato sarà sufficiente cliccare sul tasto "Fine."

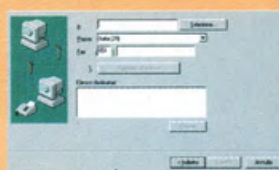



fig.7

fig.8

fig.9

fig.10

Per ricevere: Passaggio 2 di 2

Nella stessa finestra ma nel campo **Impostazione delle preferenze di chiamata**, è importante deselezionare l'opzione **Attendi il segnale prima di comporre il numero**. Questo è infatti fondamentale per l'invio dei fax, altrimenti invece di comporre il numero prescelto, il fax darà solo il segnale di libero. Cliccate su OK per confermare le scelte.
Se avete selezionato la seconda opzione in **Modalità di Risposta**, al momento della ricezione di una telefonata Exchange attiverà il dispositivo fax che provvederà a presentarvi la finestra di dialogo in cui vi verrà chiesto se accettate o meno il fax. Avrete allora il tempo di verificare se si tratta di una semplice telefonata (in questo caso selezionate No) oppure di un fax (e quindi selezionate Sì).
Per visualizzare il fax arrivato, fate doppio clic sull'icona **Posta in Arrivo** che trovate sul Desktop di Windows95. Verrà attivato Exchange che vi presenterà l'elenco dei fax e dei messaggi arrivati. Fate doppio clic sul fax che vi interessa. Exchange provvederà a visualizzarne il contenuto all'interno di una propria finestra oppure usando una qualche applicazione quale Word o Excel. In entrambi i casi potrete stampare il fax premendo sull'icona di stampa che trovate nel menu a tasti posto in alto nella finestra dell'applicazione.

fig.8

da staccare e conservare

ATTENZIONE:
E' IL DIZIONARIO CHE VI PARLA.

DOMANI IN EDICOLA CON L'ESPRESSO
IL PRIMO CD-ROM, FRANCESE-ITALIANO, A SOLE 16.900 LIRE.

Tendenze

La macchina da scrivere diventa intelligente

Dalla Intelligent Peripheral Devices giunge un prodotto che farà la felicità di tutti coloro hanno la necessità di scrivere e di viaggiare, ma non vogliono (o non possono) affrontare la spesa di un computer portatile.
AlphaSmart 2000 è in effetti un dispositivo dalle caratteristiche alquanto peculiari: si tratta di una tastiera "intelligente" che può essere utilizzata da sola, senza dover essere collegata né ad un computer né alla rete elettrica: tre pile alcaline garantiscono un'autonomia di 300 ore, più di quanto anche il più prolifico degli scrittori potrebbe desiderare. Un piccolo visore a cristalli liquidi che può visualizzare quattro linee di testo da 40 caratteri ciascuno - unitamente ad una memoria interna di 128 Kb - consente all'utente di inserire circa 64 pagine di testo non formattato, che potranno essere poi scaricate su qualunque PC ed editate facendo ricorso ai più diffusi word processor.
AlphaSmart 2000 può anche essere collegata direttamente ad una stampante grazie alla porta parallela integrata nell'ergonomico chassis. Sarà così possibile stampare i testi scritti con AlphaSmart 2000 in qualsiasi ufficio, su qualsiasi stampante.

A.M.

Business

Bene Intel, peggio AMD

Intel e Amd, gli arcinemici del settore dei microprocessori, hanno chiuso il loro quarto trimestre fiscale registrando risultati che sono andati oltre ogni più rosea previsione.
Intel si è portata a casa un utile netto di 1.7 miliardi di dollari su un fatturato di 6.5 miliardi di dollari, mentre AMD ha dovuto far buon viso ad un rosso di 12.3 milioni di dollari su un venduto di 613.2 milioni, un risultato negativo ma comunque di gran lunga migliore di quello previsto dagli analisti di settore.

A.M.

IBM presenta il chip da 1000MHz

Una nuova tecnologia è stata messa a punto dal Centro Ricerche di IBM: il primo processore CMOS che sarà in grado di operare a un miliardo di cicli al secondo, 1000 MHz, ovvero 1GHz.
Oggi i processori più veloci disponibili sul mercato lavorano a velocità che non superano i 300 MHz.
Questo processore, studiato da un team di 15 ingegneri, è stato progettato presso l'Austin Research Lab di IBM fondato nel 1995 per occuparsi della progettazione di circuiti avanzati e di nuove tecniche per microprocessori ad alte prestazioni.

D.B.

Strategie

Uniti contro il cyber-crimine

I quindici massimi rappresentanti degli organismi di pubblica sicurezza di Canada, Francia, Germania, Italia, Giappone, Russia, Gran Bretagna e USA, hanno partecipato al summit tenutosi a Washington sul tema del "cybercrime". Gli intervenuti hanno provveduto a stilare un progetto generale di intervento comune che esprime, tra gli altri punti, la necessità di istruire le forze di polizia all'uso dei computer e di sviluppare sistemi per identificare e rintracciare rapidamente coloro che operano illegalmente sulle reti telematiche. Allo stesso modo si è voluta sottolineare l'imprescindibile esigenza che tutti i paesi aggiornino i propri codici di legge con specifiche previsioni per i crimini perpetrati con l'utilizzo del computer.

A.M.

Multimediale

UNO STUDIO DI REGISTRAZIONE NELLA SCHEDA AUDIO GUILLEMOT

Suono quadrifonico dal Pc

Due dimensioni non sono sufficienti. Quello che è un dato ormai acquisito nel settore del personal computing, rappresenta una vera e propria legge nell'ambito videoludico dove non pare più nemmeno concepibile una periferica il cui nome non si accompagni alla sigla "3D". Neppure le schede audio sfuggono a questa regola.
Dopo una prima generazione di sintetizzatori che facevano uso delle più disparate tecnologie hardware/software per simulare il famigerato effetto "surround" (ricordiamo ad esempio il Q-Sound, lo Spatializer 3D Sound e l'Emu3D Positional Audio di Creative), si assiste oggi alla transizione verso dispositivi che, anziché "ingannare" i sensi con un'abile manipolazione delle leggi dell'acustica, sono in grado di produrre un suono realmente quadrifonico.
La scheda audio Maxi Sound 64 Home Studio Pro fa addirittura di più. Oltre a diffondere un suono effettivamente pluridimensionale grazie al supporto di quattro altoparlanti (due antistanti l'ascoltatore e due da piazzare alle sue spalle), permette all'utente di editare in tempo reale i suoni riprodotti, aggiungendovi ogni genere di effetto speciale. Il cuore pulsante della scheda è il DSP, il Digital Sound Processor, una sorta di microelaboratore RISC a 50 Mips che oltre a permettere l'editing sonoro di ogni genere di segnale audio (anche acquisito da una sorgente esterna attraverso il connettore LINE IN), si incarica della gestione della wavetable con polifonia a sessantaqtattro voci (espandibili a novantaquattro mediante l'installazione di un'apposita daughterboard) e di ben sedici piste audio in formato WAV.
Davvero eccellente poi la dotazione di campionamenti strumentali per il sintetizzatore wavetable che può attingere a 4 megabyte di Ram (espandibili a 20 con delle SIMM standard) contenenti la bellezza di 425 strumenti (centoventotto dei quali compatibili con lo standard General Midi), novantasette variazioni e circa duecento tipi di percussioni differenti raggruppate in dieci "kit".
Il pieno supporto delle API Microsoft DirectSound e DirectSound3D assicurano la compatibilità con tutti i giochi destinati a girare sotto Windows 95, mentre, per quanto riguarda i pochi prodotti ancora in grado di operare sotto DOS, la Maxi Sound 64 Home Studio Pro è in grado di emulare la SoundBlaster Creative (in modalità mono) e, ovviamente, anche il formato MIDI.
Una menzione speciale merita il ricchissimo software compreso nel bundle, che da solo vale il prezzo dell'acquisto. Citiamo per tutti il programma "Quartz Audio Master", un potente editor "musicale" che trasforma la Maxi Sound in un vero e proprio studio di registrazione, consentendo di effettuare digitalizzazioni su sedici piste, sequencing, equalizzazione e missaggio di tracce MIDI e wav.

Andrea Maselli

Periferiche

Per giocare e navigare

Thunder Wheel 3D, un prodotto a marchio Trust, è un volante "professionale" ideato per i giochi di corse automobilistiche e per i simulatori di volo. È dotato di quattro pulsanti per sparare, di un dispositivo per la regolazione del gas e del controllo del timone. Compatibile con tutte le funzioni standard dei joystick, si fissa al tavolo per mezzo di ventose. Il prezzo: 99.000 lire IVA inclusa. A marchio Trust è anche il nuovo Ami Mouse 98, appositamente progettato per l'utilizzo con Internet e Windows. È dotato di tre bottoni (il pulsante centrale è programmabile), della funzione Easy Scroll che offre alta velocità di lavoro, e di una esclusiva funzione di zoom. Trust Ami Mouse 98 si collega alla porta seriale o al connettore PS/2 e può essere usato allo stesso modo con la mano destra o sinistra. Il prezzo è di 65.000 lire IVA compresa. I prodotti Trust sono distribuiti da Aashima Italia.

R.F.

Aziende

Acquisire immagini televisive

Si chiama Buz Multimedia Producer un apparecchio prodotto da Iomega che permette di acquisire immagini dal televisore, dal videoregistratore o dalla telecamera e di trasformarle in file che possono essere manipolati da un PC. Le sequenze video così ottenute possono essere modificate, arricchite di titoli ed effetti speciali, quindi utilizzate in vari modi tra cui l'inserimento in pagine web o l'invio come allegato di posta elettronica. Il prodotto si trova nei negozi Computer Union e SuperUnion.

Cabletron licenziati in 600

La statunitense Cabletron Systems ha annunciato l'intenzione di ridurre la propria forza lavoro dell'8 per cento, con un taglio di personale che colpirà circa seicento persone, al fine di conseguire un risparmio annuo di circa sessanta milioni di dollari. L'iniziativa si affianca alla chiusura di numerosi stabilimenti appartenenti alla medesima società in tutto il mondo. Il programma di riduzione dei costi dovrebbe comunque concludersi entro la fine dell'anno.

A.M.

Comunicazioni

Nec mobile Pro 750, il più grande dei piccoli

La NEC Computer System, nel corso del Consumer Electronic Show svoltosi recentemente a Las Vegas, ha annunciato la prossima uscita del suo nuovissimo handeld PC battezzato MobilePro 750.
Un nome che tradisce, in realtà, la diretta derivazione dal "vecchio", e già eccellente, MobilePro 700, rispetto al quale presenta tuttavia una gran quantità di soluzioni tecniche innovative, a partire dal nuovo e più potente processore NEC VR4111 a 75MHZ e dall'eccellente schermo a colori da 640 x 240 pixel (uno dei più grandi della sua categoria), quasi come quello di un notebook. Degno di nota anche il modem da 33.6 Kbps integrato nel corpo della macchina, che trova un congruo nutrimento energetico nelle batterie ricaricabili agli ioni-Litio che sono state opportunamente maggiorate.
Pressoché invariata invece la tastiera che, con le sue generose dimensioni di 5 x 10 pollici rimane la più grande periferica di questo tipo a rendersi disponibile sui computer palmari della seconda generazione.
Sul mercato a partire dalla tarda primavera, il MobilePro 750, secondo quanto si è appreso alla Nec, dovrebbe essere commercializzato ad un prezzo di poco inferiore ai due milioni di lire. **A.M.**

Tecnologie

Xerox, il laser si tinge di blu

Xerox, leader nel settore per la stampa e la riproduzione fotostatica, ha messo a punto una nuova tecnologia destinata a rivoluzionare i tradizionali procedimenti per la stampa laser. I ricercatori sono infatti riusciti a sviluppare un diodo laser in grado di generare un fascio di luce coesa che ricade nella fascia verde-blu dello spettro visivo. Il raggio così prodotto presenta un diametro pari alla metà di quello ottenibile con le tradizionali tecnologie laser che permetterà di stampare immagini ad altissima risoluzione, proprio grazie alla possibilità di concentrare una maggior quantità di luce su spazi sempre più piccoli. **A.M.**

Prodotti

È DI YAMAHA IL CD-RISCRIVIBILE PIÙ VELOCE

Scrivere, riscrivere e riscrivere...

Tentare di farsi un CD in casa è oggi una possibilità alla portata di tutti. Riuscirci è decisamente un altro discorso. La masterizzazione di un compact disc rimane un'operazione piuttosto delicata, che richiede grande attenzione, una certa competenza ma, soprattutto, un sistema adatto allo scopo. Pena un'innumerevole quantità di tentativi a vuoto e di dischi vergini "bruciati". Il nuovissimo CD riscrivibile Yamaha 4x2x6 CRW 4260, dotato di interfaccia SCSI, rappresenta uno tra i dispositivi più completi e flessibili per la masterizzazione attualmente presenti sul mercato e, comunque, il primo apparecchio nel suo genere in grado di "incidere" CD-R a velocità quadrupla, cancellare e riscrivere CD-RW a doppia velocità e leggere qualunque genere di compact disc a velocità 6X. Ma l'elemento più apprezzabile del riscrivibile Yamaha, che vanta un tempo d'accesso di appena 250ms, è probabilmente la presenza di un buffer di memoria di ben 2 Mb che consente, ove se ne presentasse la necessità, di aggirare i pericolosi colli di bottiglia che si possono creare a livello di bus durante il trasferimento dei dati. Un buffer consistente (e quello dello Yamaha 4260 è nettamente superiore alla media) diminuisce infatti rischi di un "buffer underrun", quel fenomeno per cui la memoria temporanea del masterizzatore rimane vuota durante la scrittura, danneggiando in modo irreparabile il supporto. D'altronde alla corretta esecuzione del processo di scrittura sovrintende il sistema ROPC (Running Optimum Power Control), mentre le operazioni di riscrittura sono rese decisamente più agevoli dal supporto del cosiddetto "packet writing", tecnologia che consente di registrare i dati in piccoli blocchi anziché in un'unica soluzione Il firmware poi può essere facilmente aggiornato semplicemente tramite l'inserimento di moduli Flash Rom. Il "4x2x6" Yamaha è disponibile anche in versione EIDE (CRW4001T), un modello che, sebbene consenta di evitare l'acquisto di una scheda SCSI (una periferica non economica), penalizza la velocità di trasferimento e minimizza le possibilità di effettuare una duplicazione "disk to disk" (cioè da CD a CD, senza passare per un file immagine creato sul disco fisso) con esito positivo. Yamaha CRW4001T e CRW4260 sono distribuiti da Artec (06/66418071).

Andrea Maselli

Ricerca

Nuove Monster Sound da Diamond

La Diamond è in procinto di espandere la linea delle schede sonore Monster Sound, con una manovra che mira ad insidiare il dominio sinora incontrastato della Creative nel settore delle periferiche audio. Alla Monster Sound M80 è stato affidato il compito di conquistare la fascia bassa del mercato anche se di "basso" - prezzo a parte - la M80 ha ben poco. Basata sull'architettura PCI (che consènte una velocità di trasferimento di gran lunga superiore a quella di analoghi dispositivi ISA), oltre ad incorporare l'ormai tradizionale sintetizzatore "wavetable", la scheda supporta pienamente l'audio posizionale 3D – l'effetto surround che ha reso famosa la capostipite della gamma - e le API Microsoft Direct Sound e Direct 3D. Ancora più potente la Monster Sound MX 200 che porta a 64 le voci del sintetizzatore wavetable e offre la possibilità di collegare all'uscita audio ben quattro amplificatori per esaltare ulteriormente l'effetto avvolgente del sonoro tridimensionale. ***A.M.***

Hardware

Compaq: si amplia la famiglia Armada

La gamma dei notebook Compaq si amplia con l'aggiunta di tre nuovi modelli della serie Armada 7300, che si caratterizza per uno spessore di 3,9 millimetri e un peso di 3,77 chilogrammi.
Il nuovo Armada 7380DT impiega un processore Pentium Mobile a 266 MHz con tecnologia MMX; il display in tecnologia CTFT (color thin-film transistor) misura 12,1 pollici e ha una risoluzione di 1024x768 pixel. Il disco rigido, di tipo SMART, ha una capacità di 4 GB. L'Armada 7370DT ha una configurazione del tutto analoga, fatta eccezione per il processore, che ha un clock di 233 Mhz.
Il terzo nuovo modello, l'Armada 7360DT, si differenzia per la minore frequenza di clock (200 MHz), la minore capacità del disco (3 GB) e un display di risoluzione più bassa (800x600 pixel). In tutti i modelli la RAM può essere espansa fino a 128 MB, la DRAM video è di 2 MB, il lettore di CD-ROM ha una velocità 20x.
Anche questi tre nuovi notebook sono compatibili con le soluzioni di espansione studiate per le serie Armada 7300 e 7700, come Armada Station.

R.F.

Handheld DA GEOFOX UN NUOVO PDA BASATO SUL SISTEMA OPERATIVO PSION

Epoc32 ha fatto... epoca!

Il sistema operativo Epoc32, scelto da Psion per i suoi nuovi "digital assistant" Serie 5, comincia a prendere piede sul mercato, confermandosi come l'unico concorrente credibile allo strapotere di Windows CE, da poco giunto alla sua seconda - e già diffusissima - edizione. Geofox ha scelto proprio Epoc32 per il suo Geofox One, un handheld computer che può essere considerato come il primo e vero e proprio clone del Serie 5, rispetto al quale, per la verità, può vantare potenzialità superiori. Costruito attorno ad un processore ARM RISC 7100 a 18 MHz, è uno dei primi prodotti del suo genere a poter disporre di una memoria RAM di ben 16Mb cui si affiancano 8Mb di ROM dedicati ai file di sistema. Ma ciò che colpisce più di ogni altra caratteristica è sicuramente lo schermo, che, pur essendo basato sulla consueta tecnologia LCD con retroilluminazione, misura 153x76 mm, dimensioni davvero fuori dal comune che consentono di apprezzare appieno l'elevata risoluzione di 620x320 pixel. Peraltro anche la leggibilità risulta davvero eccellente in ogni condizione di luce, nettamente superiore a quella del Serie 5 che deve scontare la "riflettente" presenza della superficie "screen touch". La Geofox ha invece snobbato il sistema di input tramite penna, affidando l'emulazione del mouse ad un touch pad GlidePoint, una soluzione assolutamente inedita tra i PDA e normalmente riservata solo a prodotti di classe (e dimensione) superiore. Veramente completa la dotazione di software precaricato che non trascura nessuna nelle possibili esigenze dell'utente: sulla Rom trovano posto un word processor (con correzione ortografica), un foglio elettronico molto potente, una calcolatrice, un'agenda (compatibile con Microsoft Schedule plus), un semplice programma di grafica, un'interfaccia di comunicazione e perfino un browser per la navigazione su Internet, cui si aggiungono i non indispensabili - ma comunque gradevoli - Enroute e Scacchi. Oltre all'ormai consueto dispositivo per la registrazione di messaggi vocali, Geofox One ha da offrire ancora una porta seriale, una porta infrarossa IrDA e uno slot per PC Card (che, tuttavia, se utilizzato spesso, finisce per incidere pesantemente sulla longevità delle batterie). Tutto questo ben di Dio, che parrebbe fare del Geofox One uno degli esemplari più potenti e completi della propria categoria, è affossato da una tastiera che si potrebbe definire eufemisticamente "agghiacciante": davvero incomprensibile la scelta di adottare dei tasti talmente piccoli e ravvicinati da risultare quasi inutilizzabili, trasformando la digitazione in un vero e proprio sforzo psicofisico. C'è solo da augurarsi che i tecnici Geofox possano rivedere questa discutibile scelta di progettazione in una prossima versione del prodotto, che, sotto ogni altro aspetto, può dirsi di gran classe.

Andrea Maselli

Brevissime

APPLE "LIQUIDA" GILBERT AMELIO

Gilbert Amelio, ex presidente e amministratore delegato della Apple Computer, ha lasciato definitivamente la società, portando con sé la bellezza di 6.7 milioni di dollari! A tanto ammontava infatti la liquidazione del top manager, a cui sono stati aggiunti altri 2 milioni di dollari tra stipendio annuale e "buona uscita".

Gil Amelio

A.M.

CRESCE ANCORA IL COMMERCIO ON LINE

Secondo uno studio condotto da CMP Research e Sage Research, nel 1998 le transazioni commerciali per via elettronica subiranno, nelle aziende medio-grandi, un incremento di circa il 50% rispetto a quanto registrato nell'anno passato. **A.M.**

In Malaysia la prima **cybercittà**

Entro il 2005 nascerà in Malaysia la prima città cibernetica. Il progetto lanciato dal primo ministro Mahathir Mohamad e denominato Multimedia Super Corridor si propone di realizzare una metropoli multimediale in grado di ospitare 240 mila persone. L'area sarebbe inoltre destinata a diventare sede di rappresentanza delle aziende leader mondiali nel settore delle nuove tecnologie. IBM, Microsoft e Oracle si sono dette interessate all'iniziativa che mira a rilanciare il processo di industrializzazione della Malaysia nel nuovo millennio. La realizzazione di questa opera comporterà un investimento di dieci miliardi di dollari. Delle 103 compagnie che hanno sottoscritto il progetto il 35 per cento riguarda realtà imprenditoriali locali, il 26 per cento sono joint venture fra società malaysiane e straniere, il restante sono società internazionali.

Corsi universitari sui media

Apre i battenti la scuola europea di studi avanzati in "Scienza e tecnologia dei media", **www.unipv.it** diretta da Virginio Cantoni, con sede all'Università di Pavia. Sono ventisei gli studenti che parteciperanno ai corsi, presso il Collegio Nuovo e alla facoltà di Ingegneria, con la collaborazione fra gli altri della Rai e di Italtel. Due gli indirizzi di studio: "informazione via rete" e "nuovi media". Obiettivo del corso è quello di rilanciare l'ateneo nell'ambito degli studi universitari europei e di creare un collegamento fra il mondo del lavoro e quello della scuola. In questa direzione è prevista l'attivazione di altri quattro corsi di studi avanzati sui temi della scienza, della cooperazione, e della conservazione del patrimonio storico-architettonico.

Il raduno degli **alpini in rete**

www.alpini.com è il sito inaugurato dalla sezione padovana dell'A.N.A con l'intento di promuovere la 71a Adunata nazionale che si svolgerà nel capoluogo veneto il 9 e 10 maggio prossimi. All'indirizzo web è possibile ricevere tutte le informazioni sull'iniziativa, oltre che mettersi in comunicazione con gli alpini e le sezioni presenti in Italia. Il sito offre la possibilità di lasciare messaggi in un guest book denominato "amici di penna", allo scopo di rintracciare commilitoni da incontrare in occasione del raduno di Padova.

Barbie diventa interattiva

Un accordo fra la Mattel e l'Intel, il più grande produttore mondiale di microprocessori, ha sancito la rivoluzione della bambola più celebre del mondo. Intelligenza e cultura saranno d'ora in poi i suoi punti di forza, non soltanto fisico atletico e vestiti alla moda. Le nuove Barbie saranno in grado di dialogare con il computer e di interagire con i bambini, nella prospettiva di diffondere sempre più giochi intelligenti e formativi che sappiano stimolare la capacità di ragionamento dei piccoli. Quella del prossimo futuro sarà quindi una generazione di cyber-balocchi, dall'utilizzo sempre più multimediale. È questo nelle premesse, il punto d'orizzonte della joint venture che promette di influenzare l'intero mercato mondiale.

Elicotteri robotizzati a **reti neurali**

Oggetti volanti autonomi. Non sono UFO ma elicotteri "intelligenti", destinati a supportare le imprese militari americane.
AVATAR è il primo prototipo progettato dall'Università della California del Sud, attraverso una ricerca avviata nel 1992. Questi apparecchi sono in grado di compiere qualsiasi tipo di operazione senza il supporto di piloti, o di macchine che ne controllino la guida da terra. I sistemi di navigazione sono installati a bordo e permettono al velivolo di localizzare oggetti e di prelevarli. La tecnica sperimentata si basa sull'utilizzo delle reti neurali, ovvero dell'apprendimento tramite esempi, che aggiornano continuamente la memoria del sistema. Gli elicotteri verranno principalmente impiegati nella ricerca di scorie tossiche e materiali radioattivi.
www-robotics.usc.edu/robots/brochure/afv.html

La pagina web della **crusca**

La più antica e autorevole scuola della lingua italiana, l'Accademica della Crusca, ha attivato un sito Internet, che consente di consultare il catalogo informatizzato della sua biblioteca. All'indirizzo **www.csovi.fi.cnr.it/crusca** si possono ricevere anche informazioni sull'attività istituzionale, sulle collaborazioni in corso, sulle pubblicazioni, sul foglio semestrale "La Crusca per voi", sull'archivio storico e sull'archivio novecentesco. Da questa pagina è possibile inoltre connettersi con i siti dell'associazione per la Storia della Lingua Italiana e della Società di Linguistica italiana, curate dall'accademia. In entrambe le home page si trovano notizie relative alla loro organizzazione, l'elenco dei soci e l'attività in corso.

Concorso per il **web dei giovani**

"Tutti in rete" è il nome del concorso lanciato dalla regione Lombardia per promuovere la creatività e l'utilizzo delle nuove tecnologie fra gli studenti delle scuole medie inferiori e universitari. I partecipanti dovranno cimentarsi nella realizzazione di pagine web, ipertesti o archivi, attraverso i quali descrivere la propria scuola, o raccontare la storia della propria città, evidenziando i percorsi turistici più interessanti e le ricchezze culturali. I lavori saranno realizzati in gruppi che comprenderanno cento ragazzi e ragazze e verranno tutti pubblicati sul sito Regione Lombardia Network. Le migliori opere verranno premiate al termine dell'anno scolastico. Info.**www.regione.lombardia.it**

Internet si tinge di rosa: tutti i siti per navigare al femminile

L'Altra metà della rete

"I siti dedicati alle donne sono numerosissimi e senza limitazione di settore: si va dalla politica allo sport, dalla vita sociale alla salute, al tempo libero. In massima parte sono siti gestiti da centri di studio, enti di formazione, organismi operanti nel movimento femminista che trovano nella Rete uno strumento ottimale, oltre che a basso costo, per farsi conoscere e rendere visibile al grande pubblico le proprie attività, le proprie ricerche e i propri studi. Scarsa è, invece, la presenza delle aziende che commercializzano prodotti espressamente rivolti alle donne in considerazione del fatto che, nel mondo reale, è proprio a loro che è rivolta la maggior parte della pubblicità presente sui media. In Usa, secondo alcune recenti ricerche sarebbero più di 9 milioni le donne che navigano su Internet. È pur vero però che la donna che attualmente utilizza Internet, lo fa soprattutto per motivi professionali, usa la posta elettronica, partecipa a gruppi di discussione, visita siti educational, ma poche ancora fanno teleshopping, manca ancora cioè quell'utilizzo domestico da tanto tempo auspicato. Tale situazione è ancora di più accentuata nel nostro paese, dove è l'intero sistema di commercio online che stenta a partire, a differenza di altri paesi dove già da qualche tempo alcune aziende, i cui prodotti sono specificatamente rivolti ad un'utenza femminile, hanno iniziato a operare.

Salvatore Maritati

Server Donne

"Server Donne", si occupa di avviare le donne alle più moderne tecnologie al fine di scongiurare la loro esclusione dalla realizzazione di progetti altamente tecnologici sino a oggi esclusivamente o in larga parte riservati agli uomini. Il sito rientra in un progetto ben più vasto della semplice presenza sul Web dove, comunque, vengono forniti molti e indispensabili servizi informativi utili al fine di ottenere una completa esposizione di risorse e opportunità a cui le donne

orlando.wonen.it

Women World Wide Web

Oltre che dare spazio a dibattiti, articoli, notizie e informazioni inerenti le problematiche più scottanti ma anche le questioni più comuni del mondo della donna oggi, "Women World Wide Web" è un sito dove si cerca anche di offrire al mondo imprenditoriale femminile la possibilità di diffondere e pubblicizzare i propri prodotti, spesso frutto di idee innovative e originali. Tra gli intenti vi è, l'intenzione di offrire spazio virtuale a tutte quelle aziende create dalle donne per le donne.

www.isinet.it/donne

Per non perdere la rotta:

Il Paese delle Donne www.womenews.net;
Spazio Donna www.citinv.it/poli/donne/donne.html;
Femina www.femina.com;
Feminist.com www.feminist.com;
G.I.R.L. www.worldkids.net/girl/welcom2.htm;
Medea www.provincia.venezia.it/medea;
Telefono Rosa www.show.it/tel_rosa;
Women in Decision Making www.reference.be/wo-mancracy;
Home Based Working Moms www.hbwm.com;
La Pagina delle Donne www.vol.it/IT/IT/EDICOLA/DONNE/website.html;
Amazone www.amazone.be.

RE E REGINE

www.monaco.mc/monaco/700ans/index.html

Lo scorso anno il Principato di Monaco ha festeggiato i 700 anni di regno della Famiglia Grimaldi. In questo sito viene raccontata la storia della discendenza maschile dalle origini ai giorni d'oggi, nulla invece viene detto sulle principesse che hanno "movimentato" la vita di corte e la storia del Principato dall'Era Paleolitica all'inizio del regno dei Grimaldi.

www.royalfamily.com

Tutte le Famiglie Reali riunite in un unico sito. Infatti, in queste pagine, sono elencati tutti gli indirizzi Web riconducibili a quasi tutta l'aristocrazia mondiale. Vi sono i link a siti ufficiali ma molti sono anche quelli realizzati dai sudditi o semplici appassionati del sangue blu.

www.royal.gov.uk/index.htm

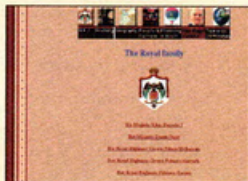
Questo sito ha avuto un notevole aumento di visite: è il sito ufficiale della Famiglia Reale Britannica. L'impostazione e i contenuti dati al sito evidenziano soprattutto i compiti istituzionali e l'atteggiamento autorevole della Famiglia Reale Inglese nei confronti dei propri sudditi e della propria nazione. Naturalmente non poteva mancare un link dedicato alla principessa Diana.

Un mondo di giochi

www.ingame.com

Ecco un sito dedicato agli appassionati di giochi senza discriminazione alcuna. "In Game" contiene una quantità impressionante d'informazioni riguardanti ogni tipologia: si va dai giochi per computer, a quelli per console, dai giochi di simulazione a quelli di guerra, con le carte, di società o solitari. Non ne viene escluso alcuno. Vengono recensiti i più recenti con schede molto dettagliate sia per quel che riguarda "la prima impressione" che la strategia di gioco. In una sezione, chiamata "Enciclopedia", si possono trovare poi interessanti informazioni anche di carattere storico, riguardanti moltissimi giochi tra i più conosciuti e suddivisi per generi (di carte, da tavolo, destrezza, ruolo, società, simulazione). Potrete inoltre giocare on line o partecipare ad un vero e proprio concorso a premi dove il più intelligente, scaltro e capace potrà vincere interessanti premi. Ma le offerte non finiscono qui: molte sono ancora le informazioni disponibili e solo una visita al sito potrà rendere merito all'ottimo lavoro svolto dai suoi realizzatori. A tutti i giocodipendenti consigliamo quindi sicuramente di annotare questo indirizzo nel proprio bookmark per soddisfare la voglia di divertirsi da soli o in compagnia.

www.jordanview.net/royalfamily.html

Assai ricco di argomenti è sicuramente il sito dedicato al Re Hussein di Giordania. In esso vengono fornite informazioni non solo sulla Famiglia Reale e i suoi componenti, ma viene presentato in modo completo e dettagliato l'intero regno e le genti che lo popolano.

FUTUROLOGIA

csf.colorado.edu/index.html

Dall'Università del Colorado ci viene proposto questo sito i cui argomenti ruotano discussioni e articoli sui possibili scenari futuri basati sulla comunicazione. Viene preso in considerazione ogni aspetto possibile, economia e politica internazionale comprese.

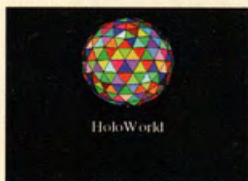
www.lucifer.com/~sasha/thinkers.html

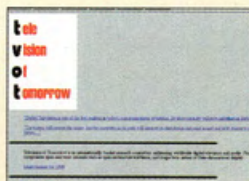
Straordinario sito contenente le più grandi menti pensanti del mondo di tutti i tempi. All'interno delle sue pagine sarà possibile trovare le opere e le teorie degli uomini il cui pensiero ha creato il futuro di ogni epoca. Da Leonardo Da Vinci a Bruce Sterling, da Galileo Galilei a Albert Heinstein.

www.ibiic.com/dsg/dsg.htm

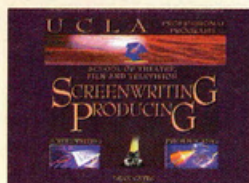
Come saranno organizzate le nostre comunità nel terzo millennio? Questo sito tenta di dare una propria risposta presentando alcuni progetti abitativi di centri comunitari e abitazioni private. Il tutto nel pieno rispetto della natura e privilegiando la comunicazione interpersonale.

www.worldtrans.org/hw/index.html

Holo World vuole essere un progetto la cui realizzazione prevede una società scalabile in cui ogni ordine di grandezza ricopre la medesima importanza, dalla famiglia all'intera comunità planetaria. I principi fondamentali si basano sulla libertà, sulla cooperazione e sullo sviluppo in armonia con le esigenze ambientali.

tvot.www.media.mit.edu/projects/tvot

Come sarà la televisione del futuro? Come si evolverà la comunicazione del terzo millennio? Questi e altri sono i quesiti a cui il sito "Tele Vision Of Tomorrow" tenta di dare una risposta. In esso vengono presentati i progetti televisivi per il prossimo futuro che vanno dalla televisione digitale a quella tridimensionale.

CINEMATOGRAFIA

www.tft.ucla.edu/propro/index.htm

L'alto livello di preparazione offerta, la possibilità di entrare in contatto con la maggiori case di produzione, la disponibilità di corsi estivi, giustificano l'alto costo richiesto per le iscrizioni in linea, comunque, con la maggior parte dei college americani. D'altra parte questa scuola è una delle più importanti in America e vanta nomi come Coppola.

www.duboi.com

Se gli effetti speciali sono la vostra massima aspirazione e volete diventare esperti in questo settore, allora potete rivolgervi a "Duboi" e partecipare ad uno dei corsi organizzati periodicamente da questa società.

www.filmmaker.com

I propositi di The Film Maker sono quelli di concentrare all'interno delle sue pagine, ben curate e impostate, tutta una serie d'informazioni ed elenchi di risorse attualmente presenti online, utilissime a chiunque frequenti o abbia intenzione di seguire corsi per aspiranti attori, registi e operatori nel mondo dello spettacolo.

www-cntv.usc.edu

La University of Southern California di Los Angeles ha avuto tra i suoi allievi John Carpenter e George Lucas. Nel suo sito vengono presentate tutte le informazioni necessarie per iscriversi ai suoi corsi, la struttura dell'università e i piani di studio proposti.

www.ips.it/cinethes/csc.html

Il Centro Sperimentale di Cinematografia è una vera e propria scuola di cinema tutta italiana. Il suo sito contiene numerose informazioni sul centro e su come iscriversi. Da qui è possibile accedere anche alla Cineteca Nazionale.

SHADOWS OF THE EMPIRE

La LucasArts continua ad attingere all'apparentemente inesauribile immaginario legato a Guerre Stellari, per la gioia degli appassionati di una saga fantascientifica destinata ad allungarsi ulteriormente con la prossima introduzione di una nuova trilogia. "Shadows of the Empire" è un arcade molto simile a "Rebel Assault I" e II con i quali condivide, oltre all'ambientazione, le meccaniche di gioco. Vestiti i panni di un mercenario, questa volta siamo chiamati a sventare i piani di tal Xizor, il malvagio di turno fermamente intenzionato a eliminare Luke Skywalker e a insediare l'oscuro trono di Darth Vader.

Ci attendono dunque dieci differenti missioni (opportunamente intercalate con brevi filmati di sintesi) riconducibili a combattimenti spaziali a bordo del Millennium Falcon, sessioni di "tiro a segno" ai comandi di torrette laser e incursioni a piedi in vaste strutture nemiche. Il realismo non è il punto forte di "Shadows of the Empire", e non lo è neppure la giocabilità che risulta limitata dalla stessa struttura del gioco, per quanto si dimostri lievemente superiore a quella sperimentata nel già citato Rebel Assault. La grafica invece, grazie al supporto dell'accelerazione tridimensionale fornita dai chipset 3Dfx, è sbalorditiva, con effetti di fumo, translucenza ed esplosioni davvero impressionanti. A parte qualche missione (specificamente la battaglia finale e lo scontro con gli AT-AT imperiali) "Shadows of the Empire" non convince del tutto e si dimostra un titolo adatto solo a coloro che pretendono azione immediata e qualcosa da mostrare agli amici in visita. Comunque non giocatelo al livello più basso di difficoltà, lo finireste troppo presto! A.M.

Editore: LucasArts
Distributore: C.T.O.
Categoria: Arcade sparatutto
Piattaforma minima: Pentium 90 MHz, 16 MB di Ram, CD-Rom 4X, scheda acceleratrice 3Dfx (indispensabile), scheda audio a 16 bit, Windows 95
Piattaforma consigliata: Pentium 133 MHz, 32 MB di Ram, CD-Rom 8X
Lingua: inglese
Target: 8+
Prezzo consigliato: 99.000 lire

TRIPLE PLAY PLUS ENGLISH

Se cercate l'alternativa al solito programma per l'apprendimento della lingua inglese, allora Triple Play Plus English fa proprio al caso vostro. Quando non si può frequentare corsi in qualificati istituti ecco che le potenzialità multimediali dei computer ci vengono in aiuto trasformandosi in preparati insegnanti di madrelingua. Il novello professore elettronico che viene proposto da Syracuse Language System, si rivela subito divertente e simpatico. "Triple Play Plus English" è infatti un corso basato su di una serie di giochi che si possono affrontare solo dopo aver superato le "lezioni" precedenti. L'utente ha a disposizione una scelta tra alcune tematiche della vita quotidiana su cui esecitarsi (cibo, mezzi di trasporto, casa, ufficio e così via).
Il programma didattico contiene anche una sezione che è dedicata agli addestramenti sulla pronuncia. Grazie al microfono (incluso nella confezione), il computer può ascoltare la nostra pronuncia e correggere gli eventuali errori, proprio come farebbe un insegnante d'inglese in carne e ossa.
Il sistema di insegnamento "progressivo" si rivela di grande effetto in quanto l'utente è stimolato a superare le prove per accedere ai giochi avanzati. È inoltre consigliato a chi già è a conoscenza delle nozioni basilari della lingua inglese. S.C.

Produttore: Syracuse Language System.
Piattaforma: Windows 3.1 e '95.
Requisiti minimi: 386 Sx/25 MHz, 4 Mb Ram, 4 Mega liberi Hd, Svga 256 colori, CD-Rom, scheda audio, diffusori o cuffie.
Requisiti consigliati: Pentium 90, 8 Mb Ram, Svga milioni di colori.
Target: 8+
Prezzo consigliato 149.900 lire

STARFLEET ACADEMY

Chi non ha mai sognato di sostituirsi al Capitano Kirk sulla sua poltrona girevole sistemata proprio nel bel mezzo dell'astronave Enterprise? Chi non ha mai desiderato di spingersi con il suo indomito equipaggio "là dove l'uomo non è mai stato prima"? L'indimenticabile saga fantascientifica di Star Trek, prima televisiva e poi cinematografica, ha saputo ritagliarsi un angolo tutto suo tanto nel cuore di milioni di "trekkies" quanto in quello della popolazione videoludica.

Eppure Starfleet Academy, la prima simulazione dedicata alle mitiche astronavi della Confederazione Stellare, Enterprise in testa, difficilmente farà felici i veri fan della serie. L'Interplay infatti, lungi dal riprodurre le procedure che sarebbe stato lecito supporre necessarie per pilotare il maestoso mezzo da combattimento,
ha, in buona sostanza, clonato le meccaniche di gioco della stragrande maggioranza degli

I-WAR

Finalmente un po' di originalità. Era dai tempi di Tie Fighter che un simulatore di combattimento spaziale non apportava qualche significativa variante al genere. E questo I-War di caratteristiche innovative ne ha da vendere, a cominciare da un eccellente sistema di guida inerziale che rende già il solo pilotaggio dell'enorme incrociatore spaziale Dreadnought del quale ci si ritrova alla guida un gioco a sé stante. Ma questo titolo si propone come qualcosa di più che un semplice sparatutto spaziale, e pur non sacrificando l'immediatezza dei singoli combattimenti, immerge il

VIRTUAL POOL 2

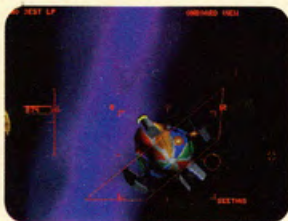
Il panno verde, un locale fumoso, il gesso tra ladita... Elementi e sensazioni difficili da simulare, eppure bisogna riconoscere che aggiungendo appena un briciolo di immaginazione a questo straordinario Virtual Pool 2, beh, il gioco è fatto! La Interplay ha superato sé stessa dando alla luce un simulatore di biliardo (carambola) che ha dell'incredibile per completezza, giocabilità e tecnica di programmazione. La dinamica delle biglie ad esempio è perfetta: attriti, rimbalzi e rimpalli sono calcolati al millimetro, e le geometrie dei movimenti che scaturiscono da ciascuno colpo sono esattamente quelle che ci si aspetterebbe. Ma ciò che rende ogni

partita un vero piacere per il cuore è l'interfaccia di gestione della stecca basata sull'utilizzo del mouse, che diviene immediatamente una naturale estensione della mano e consente un grado di controllo eccezionale, restituendo nello stesso tempo una fortissima sensazione di realismo. Il motore grafico consente poi di modificare l'angolo di visuale a proprio piacimento per studiare meglio ciascun colpo, aiutandosi magari con le ombre correttamente proiettate da ciascuna biglia sul panno verde. Chi volesse affiancare un po' di teoria alla pratica, può anche visionare un vero e proprio corso multimediale nell'ambito del quale grandi campioni spiegano, passo passo, le tecniche di base, non disdegnando neppure di mostrare i propri colpi segreti. Anche coloro che non amano questo sport cambieranno idea dopo aver giocato a "Virtual Pool 2". A.M.

Editore: Interplay
Distributore: Halifax
Categoria: Sportivo
Piattaforma minima: Pentium 90 MHz, 16 MB di Ram, Windows 95, CD-Rom 2x, scheda video SVGA
Piattaforma consigliata: Pentium 166 MHz, CD-Rom 4x
Lingua: inglese
Target: 12+
Prezzo consigliato: 99.000 lire

Segnalibri

arcade spaziali in circolazione. Intendiamoci, il gioco è realizzato splendidamente, con un'ottima grafica tridimensionale, numerose missioni ben congegnate e scene cinematiche che ospitano alcuni dei protagonisti della serie. Tuttavia i combattimenti spaziali, che costituiscono il cuore del gioco, sono caratterizzati da una frenesia assolutamente inadeguata al mezzo simulato e appaiono una copia malriuscita di quelli visti in classici quali Wing Commander o Darklight Conflict. Promosso, ma con riserva. A.M.

Editore: Interplay
Distributore: Halifax
Categoria: Simulatore
Piattaforma minima: Pentium 90 MHz, 16 MB Ram, CD-Rom 4X, Windows 95
Piattaforma consigliata: Pentium 133 MHz, 32 MB Ram
Lingua: Italiano
Target: 8+
Prezzo consigliato: 89.900 lire

giocatore in una trama dinamica di raro spessore, che lega le numerose missioni in un'unica affascinante storia, ricca di colpi di scena. Pilota, addetto agli armamenti, ingegnere di bordo, comandante: sono quattro i ruoli che si è chiamati a ricoprire a bordo del Dreadnought. Quattro ruoli - cui corrispondono quattro differenti schermate - che contribuiscono a rendere il gioco più vario, costringendo il giocatore a cimentarsi nella manutenzione del mezzo e in attività di pianificazione strategica che vanno ben oltre il solo spara-spara a cui ci aveva abituato la saga di Wing Commander.
Dal punto di vista tecnico I-War eccelle. Non solo gira fluidamente anche su sistemi poco potenti, ma si avvale pure di una veste grafica a dir poco sontuosa che, per un volta, non fa sentire la mancanza del supporto per le schede acceleratrici 3D. Una vera e propria esperienza a cui nessun videogiocatore che si rispetti dovrebbe rinunciare, non fosse altro che per godersi la spettacolare introduzione animata della durata di ben quindici minuti.
A.M.

Editore: Particle Software
Distributore: Leader
Categoria: Simulatore spaziale
Piattaforma minima: Pentium 90 MHz, 16 MB di Ram, Windows 95, CD-Rom 4X
Piattaforma consigliata: Pentium 166 MHz, 12 MB di Ram
Lingua: inglese
Target: 10+
Prezzo consigliato: 89.900 lire

NHL POWERPLAY '98

Non si può certo dire che l'hockey su ghiaccio abbia in Italia un seguito particolarmente forte, tuttavia il fascino del "gioco maschio" che questo sport incarna solletica facilmente l'immaginazione del videogiocatore che può provarne il brivido senza mettere a repentaglio la propria incolumità fisica. NHL Powerplay '98 è un'ottima simulazione, completa e realistica, in grado di soddisfare tanto gli appassionati dell'azione pura che gli aspiranti allenatori che preferiscono immergersi nella sola pianificazione delle tattiche di gioco. Partite singole, intere stagioni NHL e campionato del mondo: qualunque opzione di gioco si scelga, si ha sempre la possibilità di intervenire sull'assetto della propria squadra, di modificare le tattiche offensive e difensive e perfino di creare giocatori per poi scambiarli sul mercato professionistico. Anche la giocabilità è davvero buona grazie ad un sistema di controllo immediato ed intuitivo che si traduce, in modo sorprendentemente naturale, in un ampio assortimento di azioni e di movenze fluide e veloci. Parte del merito va anche alla cura riposta nella realizzazione grafica, interamente poligonale, che vanta un livello di dettaglio inconsueto in questo genere di produzioni e si vale, ove disponibili, del prezioso aiuto delle schede acceleratrici 3D.
A.M.

Editore: Mindscape
Distributore: Leader
Categoria: Sportivo
Piattaforma minima: Pentium 133 MHz, 16 MB Ram, CD-Rom 4X, 80 MB liberi su disco fisso
Piattaforma consigliata: Pentium 166 MHz, CD-Rom 4X, scheda audio a 16 bit, scheda acceleratrice 3D
Lingua: inglese
Target: 8+
Prezzo consigliato: 89.900 lire

L'UTILE E IL FUTILE

Specialista delle tecnologie dell'informazione e della finanza, funzionario internazionale, responsabile di una grande rete telematica e oggi consulente in strategia, Charles Goldfinger ha scritto "L'utile et le futile", pubblicato in Italia da Utet. È un libro che traccia una mappa complessiva, ma approfondita e aggiornata, dell'"economia dell'immateriale", spaziando dal settore informatico a quello dell'audiovisivo, dedicando anche attenzione all'industria del turismo. Goldfinger spazia dall'Europa ai processi in corso sia negli Stati Uniti sia nel Sud-Est asiatico per arrivare a definire uno scenario globale dove innovazione tecnologica, strategie dei giganti del settore, comportamenti e domande del pubblico, vengono messi a confronto ed esaminati nelle loro dipendenze. "L'Utile e il futile", che ha come sottotitolo "Per un'economia dell'immateriale", è scorrevole e completato da grafici e tabelle di andamento nei diversi settori.

Autore: Charles Goldfinger
Traduzione: Marcello Offi
Editore: Utet Libreria
Ia Edizione: 1996
Pagine: 376
Prezzo: 45.000 lire
Genere: saggistica
A chi serve: a chi opera nei settori terziari e nei quaternari
Livello tecnico: per tutti

IL LIBRO GIOCO DI STEPHEN KING

Non vi siete persi un romanzo di King negli ultimi quindici anni? Amate le sensazioni forti di una buona lettura horror? L'autore di Cujo e Misery non deve morire ha dato luogo a un autentico culto della personalità. Con più di 300 quiz a scelta multipla ispirati ai romanzi scritti da King e alla loro sceneggiatura cinematografica, Joe Arden, autore del "Giornale di Stephen King" (anch'esso pubblicato da Sperling & Kupfer), intrattiene i lettori in un gioco all'ultimo dettaglio dedicato ai "kinghiani" più sfegatati. Disponibile anche nella versione su floppy disk, "Il libro gioco" risulta del tutto illeggibile se non si conoscono almeno due o tre romanzi del maestro dell'horror psicologico. Ma per i suoi fan sarà sicuramente fonte di divertimento, piacere e nuovi stimoli alla lettura. Dopo la lunga serie di domande, una sezione è tra l'altro dedicata a preziosi riferimenti bibliografici all'opera di King e ai suoi esegeti.

Autore: Joe Arden
Editore: Sperling & Kupfer
Pagine: 129
Prezzo: 12.500 lire
(16.900 lire per la versione su floppy disk)
A chi serve: per tutti
Genere: trivial pursuit ispirato al maestro del brivido

La giungla dei dischi

di MASSIMO GIACOMELLO

Non ci dilungheremo a parlare di come sia "esplosa" la capacità degli hard disk negli ultimi 3 anni, cosa peraltro prevedibile, ma vi faremo solo notare che quasi tutti i PC venduti al momento montano dischi fissi con capacità tra i 3, 2 e i 4 gigabyte. Affrontiamo invece un altro aspetto molto più importante della questione: purtroppo nel mondo degli hard disk regna il caos, un po' perché esistono numerosi modelli per ciascuna marca, ma soprattutto perché la disinformazione regna sovrana sia tra i commercianti che tra l'utenza. Difatti, se ci si reca in un qualsiasi negozio di informatica e si esaminano le schede tecniche delle varie proposte di PC, il commerciante non solo non riporta quasi mai il modello di hard disk, ma a volte nemmeno la marca, limitandosi a indicarne la sola capacità. Fin troppo spesso, poi, se chiedete maggiori informazioni, rischiate di sentire frasi del tipo «la marca non ha importanza, Seagate, Maxtor o Samsung sono tutte uguali, ciò che ti monto dipende da cosa mi passa in quel momento». Se dovesse capitarvi, per il vostro bene, cambiate negozio. In questa sede non parleremo di dischi SCSI ma ci limiteremo ai più comuni IDE per i PC compatibili Windows, fornendo una panoramica di unità destinate un po' a tutte le tasche, sia a chi deve espandere vecchie macchine che per PC dell'ultima generazione.

Maxtor 84320D5 4.3 Gb

Questo modello appartiene alla famiglia dei dischi Diamond Max 1750, che dispone di un'interfaccia UltraDMA, un tempo medio di accesso di 10 ms. e un buffer dati di 256 Kb. La capacità formattata è di 4320 Gb. Garantisce prestazioni di tutto rispetto, ed è ottimo per un PC di nuovo acquisto.

Quantum Fireball SE 8, 4 Gb

Il modello SE ha una capacità formattata di 8.455 Mb ed è il più capiente dei dischi della famiglia dei Fireball SE, la più performante fra i dischi IDE prodotta da Quantum. I dischi ruotano a 5400 giri al minuto, velocità che consente di ridurre il tempo d'accesso a 9, 5 millisecondi. Il bus supporta supporta il protocollo UltraDMA/33, mentre il buffer dati è di soli 128 Kb, forse un po' poco per un simile "mostro". La famiglia di dischi Quantum Fireball sembra essere quella che meglio tollera le velocità di bus anomale imposte dalle motherboard funzionanti a 75 e 83 MHz.

Samsung WN321620A 2,1 Gb

Si tratta di un disco fisso decisamente economico, ma non per questo da sottovalutare: la sua capacità è di 2, 1 Gb, il tempo di accesso di 10 ms e il buffer di 128 Kb. Le caratteristiche sono quindi paragonabili a quelle di dischi più grossi, purtroppo l'interfaccia non supporta i trasferimenti UltraDMA ma solo i multiword, che se da un lato ne sconsigliano l'uso con macchine dell'ultimissima generazione, dall'altro può essere invece un'ottima soluzione per chi ha una scheda madre un po' meno recente che supporta solo i tradizionali trasferimenti PIO mode 0-4.

Western Digital Caviar AC23200 3.1 Gb

È l'ideale per chi vuole espandere in maniera intelligente il proprio PC e affiancare al vecchio disco (da conservare come archivio dati o per l'installazione di programmi di raro utilizzo) qualcosa di più capiente e spinto per le applicazioni di tutti i giorni, a fronte di una spesa tutto sommato non eccessiva. Questo modello vanta un tempo di accesso di 9, 5 millisecondi e un buffer dati di 256 Kb. Tutti i dischi Western Digital della serie Caviar sono garantiti per 3 anni.

IBM DHEA-36480 6, 4 Gb

Rappresenta una soluzione drastica e definitiva per risolvere i problemi di spazio del proprio PC e nello stesso tempo aggiungere un'unità in grado di garantire prestazioni elevate. Il modello 36480 appartiene alla serie Deskstar 5, vanta un tempo di acceso di soli 9, 5 millisecondi, mentre il buffer dati di ben 512 Kb di cache multisegmento (di cui i primi 32 riservati al firmware) garantisce accessi molto veloci, al punto rendere inutile l'utilizzo di cache statiche come smartdrive in ambiente DOS. Purtroppo gli hard disk della serie DHEA mal tollerano l'overclock: se fatti a lavorare su schede madri con bus impostato a 83 MHz possono dare seri problemi.

così uguali, così diversi

Capita spesso che una casa costruttrice produca più versioni di hard disk della stessa capacità ma dalle caratteristiche abbastanza diverse, per cui bisogna prestare attenzione alla sigla riportata sul prodotto, che è l'unico vero identificativo che vi permetterà di risalire alle sue caratteristiche tramite una breve escursione al sito Internet del produttore. Tanto per prendere un esempio lampante, analizziamo la famiglia dei dischi Western Digital da 3.1 Gb. Ne esistono 3 versioni: l'AC33100 ha una capacità di 3.166 Mb, un tempo di accesso di circa 12 ms, un buffer di 128 Kb e supporta solo il DMA multiword 2; il modello AC33200 ha una capacità leggermente superiore (3.249 Mb), un tempo d'accesso di 11 ms e supporta l'ultraDMA. Infine, il modello AC23200, simile al precedente, ma con un tempo di accesso di 9, 5 ms. In sostanza, se il primo modello (probabilmente di progetto meno recente) è sconsigliabile, il secondo ha buone prestazioni e il terzo è ancora meglio. Per questo motivo, dire «disco di marca Pippo da 3.1 Gb» non è sufficiente per dare un'informazione corretta sul prodotto, ma è solo un potenziale metodo per rifilare agli ignari acquirenti i fondi di magazzino.

E ORA DIAMO I NUMERI

Prodotto	Capacità	Tempo d'accesso	Prezzo indicativo*	Sito Internet
IBM DHEA-36480	6,4 Gb	9,5 ms.	700.000	www.storage.ibm.com
Maxtor 84320D5	4,3 Gb	10 ms.	500.000	www.maxtor.com
Quantum Fireball SE 8.4 Gb	8,4 Gb	9,5 ms.	900.000	www.quantum.com
Samsung WN321620A	2,1 Gb	10 ms.	290.000	www.samsungelectronics.com
Western Digital Caviar AC23200	3,1 Gb	9,5 ms.	430.000	www.westerndigital.com

Tutti i prezzi riportati sono puramente indicativi e da intendersi IVA compresa.

CD ROM-ARTE
CD'ARTE ROM
TIZIANO IN CD-ROM
Grande pittore del Cinquecento, Tiziano fu considerato dai posteri come il massimo "colorista" mai esistito.
L'APPUNTAMENTO
È in edicola, a sole 29.900 lire, il nuovo numero di CD ROM ARTE dedicato a Tiziano: un CD ROM (per PC e MAC) e un catalogo di 52 pagine a colori.
GIUNTI MULTIMEDIA
EDIZIONI la Repubblica
SERVIZIO CLIENTI: TEL.06-56339332
INTERNET
Gratis l'accesso a Internet per 15 giorni
Per una durata complessiva di 8 ore di collegamento con il software di accesso (solo per Windows) forniti da
TELECOM ITALIA Net